DVD
TYLKO 6,40 ZŁ

POLSKA PREMIERA!!! PEŁNE WERSJE GIER!
- POWERDROME
- LOCOLAND PL

EXTRA:
SCRAPLAND PL

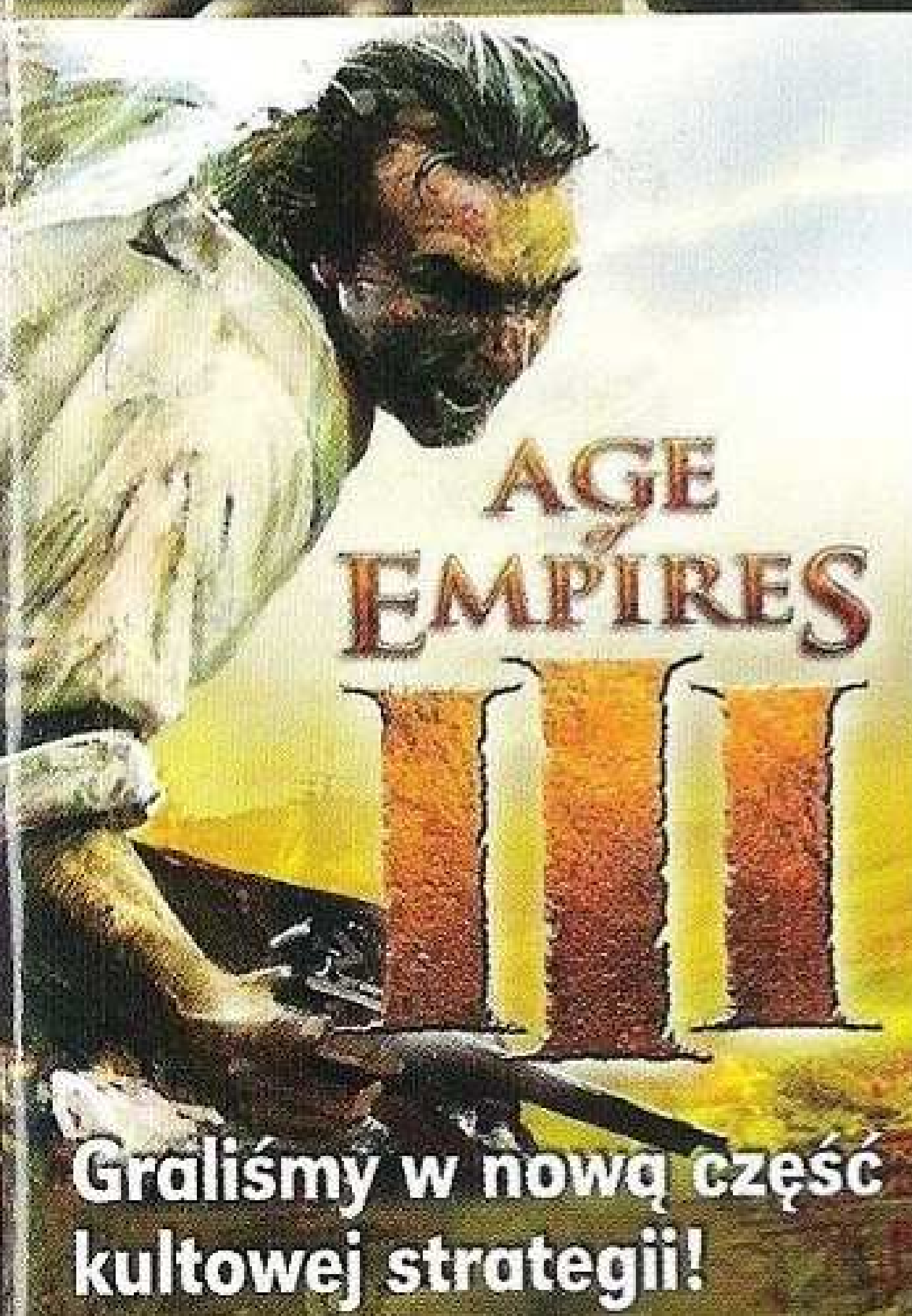
CLICK!

Cena 6,40

Brutalna wojna i ogromne pieniądze – takiej gry jeszcze nie było!

B.O'S Bet on Soldier





Pierwsza recenzja w Polsce!

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

Czy pół roku wystarczyło, by stworzyć porządną kontynuację BiA?

Pokonaj wroga! Kompletna solucja do

Codename: Panzers Faza Druga



Mutacja 1 Nr 11/2005 Cena 6,40 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



w numerze 11/2005

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

Kontynuacja jednego z najciekawszych FPS-ów traktujących o II wojnie światowej trafia na rynek w pół roku po premierze pierwszej części. Czy ten krótki czas wystarczył, by przygotować solidnego sequela?

RECENZJE

Najbardziej przerażający FPS w historii i doskonała zabawa dla wyrobionych graczy. Czy studio Monolith stworzyło klasyka?

Oryginalna gra akcji z ogromnym potencjałem. Czy wykorzystanym do końca? Czytaj naszą recenzję!

NIE TYLKO GRY

Radeon 800XT to nowa karta firmy ATI, będąca bezpośrednią odpowiedzią na popularną również w Polsce GeForce 6600GT konkurencyjnej NVIDII. Którą wybrać? Dajemy zdecydowaną odpowiedź!

TEMAT NUMERU



RECENZJE



RECENZJE



PORADNIK



PORADNIK

DZIAŁY STAŁE



Cóż można powiedzieć... Staramy się! Cały czas kombinujemy, co zrobić, by czytelnicy Clicka poczuli się jak rozpieszczone bobaski. Z wyprzedzeniem zdobywamy recenzowalne kody najbardziej oczekiwanych gier, na płytach CD zamieszczamy coraz ciekawsze, często premierowe pełne wersje, dodajemy strony. Teraz nadszedł czas kolejnej rewolucji – **wprowadzamy edycję DVD!** Od aktualnego numeru Click będzie więc dostępny w kioskach z dwiema płytami CD w cenie 6,50 zł oraz z jedną płytą DVD w cenie 6,40 zł. Na dobry początek do edycji DVD dodajemy grę Scrapland PL, w kolejnych numerach różnica między obiema wersjami pisma polegać będzie głównie na liczbie dem oraz materiałów dodatkowych (będzie trochę nietypowych niespodzianek!).

Ufff! Rewolucję mamy za sobą, czas na pracę u podstaw. Czyli to, co przygotowaliśmy w tym numerze. Jest powód do radości – gier pojawia się bardzo dużo! Naszą największą zdobyczą (choć niekoniecznie najlepszą grą numeru) jest **Brothers in Arms: Earned in Blood.** Jako pierwsi recenzujemy kontynuację lubianego Road to Hill 30 i... nasze „mieszane uczucia" znajdziesz na stronie 36. Earned in Blood to nie jedyny FPS w tym numerze, inne duże produkcje z tego gatunku to **klimatyczny F.E.A.R. oraz nietypowy Bet on Soldier.** Fani sportu powinni przeczytać recenzję NBA Live 06, FIFA Managera 06, a przede wszystkim nowej odsłony serii **FIFA, z polskim komentarzem Dariusza Szpakowskiego i Włodka Szaranowicza.** To naprawdę zupełnie nowa jakość! Strategom polecamy recenzję Blitzkrieg 2 i solucję do Codename: Panzers – Faza Druga. Jest co czytać, więc zapraszamy do lektury!

Redakcja

Następny Click w sprzedaży już 15 listopada!

A w nim na pewno*:
– recenzje nowości – w tym m.in. Conflict: Global Storm, Football Manager 2006 i Ultimate Spider-Man
– zaskakujące pełne wersje gier
oraz wiele innych, ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że niemiło zaskoczą nas producenci i dystrybutorzy softu...

KONKURSY



Głośniki Apollo

PEŁNA WERSJA

Powerdrome

Kolejna polska premiera na łamach Clicka! Tym razem jest to gra Powerdrome, doskonałe futurystyczne wyścigi, a więc reprezentant gatunku, o który na PC trudno. Z tym większą dumą prezentujemy tę produkcję studia Argonaut. Gra oferuje kilka trybów rozgrywki, pozwala zasiąść za sterami dwunastu różnych ścigaczy i stanąć do walki o miejsce na podium na 24 przepięknych trasach. **Sposób zaprojektowania poszczególnych lokacji oraz niesamowite wrażenie prędkości to zdecydowanie największe atuty tej gry** – w poprzednim numerze magazynu Powerdrome otrzymał od nas piątkę za grafikę!

Dosyć gadania! Zapnij pasy, wsuń na głowę pilotkę i włącz dopalacze. Czekamy na starcie!!!

Wskazówki, jak grać, znajdziesz w grze, klikając w ikonkę ze znakiem zapytania.

Minimalne wymagania gry **Powerdrome**
procesor 1 GHz, 256 MB pamięci RAM, karta graficzna z 64 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.

Szybkie futurystyczne wyścigi to na PC rzadkość.

Locoland PL

Oryginalna, nietypowa produkcja, będąca połączeniem gry strategicznej i logicznej. Główną rolę odgrywają w niej... pancerne pociągi.

Na niezwykłej planecie opanowanej przez cywilizację robotów musisz wziąć udział w nieustającym konflikcie. Rozwijaj ekonomię, wykorzystuj surowce mineralne i prowadź swoje pancerne bestie po torach kolejowych – **Locoland (znany także jako Steamland) to jedna z bardziej unikatowych strategii ostatnich lat!**


Nie tylko dla fanów elektrycznych kolejek.

Minimalne wymagania gry **Locoland PL**
procesor 233 MHz, 64 MB pamięci RAM, karta graficzna z 16 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.

Zawartość płyt CLICK! 11/2005

CD1
- **Pełna wersja:**
  Powerdrome
- **Wersje demo:**
  Pro Evolution Soccer 5
  Darwinia
- **Tapety:**
  Advent Rising
  Bet on Soldier
  Nibiru
  Supreme Commander
  The Regiment

CD2
- **Pełna wersja:**
  Locoland
- **Wersje demo:**
  Blitzkrieg 2
  Serious Sam II

DVD
- **Pełne wersje:**
  Powerdrome
  Locoland
  Scrapland PL
- **Wersje demo:**
  Age of Empires III
  Blitzkrieg 2
  Brothers in Arms: Earned in Blood
  Call of Duty 2
  Darwinia
  FIFA 06
  Pro Evolution Soccer 5
  Serious Sam II
- **Tapety:**
  Advent Rising
  Bet on Soldier
  Nibiru
  Supreme Commander
  The Regiment



konkurs SMS

Do wygrania 5 gier Brothers in Arms: Earned in Blood

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się bohater Earned in Blood?

A. Joe Hartsock
B. Matt Baker
C. Sam Fisher

Odpowiedzi wpisz według schematu **CA.BI.X**
gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 15 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest firma Cenega www.cenega.pl

Scrapland PL

Instrukcję do gry znajdziesz w menu Start systemu Windows, w folderze z grą.

PEŁNA WERSJA

Tylko na DVD! Na dobry początek edycji Clicka z płytą DVD dodajemy pełną wersję gry Scrapland PL, określanej mianem **„hybrydy Gwiezdnych Wojen i GTA"**. W kolejnych numerach edycja DVD różnić się będzie głównie demami i innymi dodatkami (przygotowaliśmy kilka ciekawych niespodzianek!).


Tylko na DVD – ekstra dodatek Scrapland PL.

Minimalne wymagania gry **Scrapland PL**
procesor 800 MHz, 128 MB pamięci RAM, karta graficzna z 64 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

**Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław**

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"

Wszystko wskazuje na to, że najnowsza część Age of Empires powtórzy sukces swoich popularnych poprzedników. Graliśmy w wersję beta!




Tak właśnie wygląda przesyłanie posiłków.


Czasem nawet heros musi coś zbudować.


Oto miasto w całej okazałości.


Huzia na Józia i do przodu!

Na ukazanie się kolejnej odsłony legendarnego cyklu Age of Empires fani musieli czekać całe 6 lat. W tym czasie w dziedzinie komputerowej rozrywki dokonał się spory postęp – zarówno pod względem grafiki, jak i założeń gatunkowych. Co do tego, czy nowa produkcja Ensemble Studios zaspokoi nasze oczekiwania względem grafiki, nie można mieć wątpliwości – już od pewnego czasu developerzy karmią oczy fanów kolejnymi przepięknymi screenshotami. **Najważniejsze pytanie brzmiało jednak inaczej: „Jak będzie wyglądać sama rozgrywka?"** Już wiemy...

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy, jest krajobraz stolicy widoczny w tle głównego menu. Akcja gry toczy się w okresie 1500-1800 i dotyczy starań europejskich nacji o dominację w Nowym Świecie. W związku z tym **stolica pełni w Age of Empires III rolę zaplecza, z którego drogą morską wysyłane są do kolonii posiłki** (osadnicy, żołnierze, surowce). Początkowo wydaje się, że jest to rozwiązanie mało przydatne, jednak po dłuższej grze można je docenić. Tym bardziej że taka nietykalna zamorska baza pozwala zebrać siły nawet po kilku porażkach.

Nowością w Age of Empires III jest sposób zbierania surowców. Osadnicy nie muszą już zanosić ich do „strefy zrzutu" – przez cały czas pracy są one po prostu gromadzone w magazynie. **Oprócz surowców (drewno, złoto i żywność) zbierasz w grze również punkty doświadczenia.** Właśnie one umożliwią rozwój stolicy, odkrywanie nowych technologii lub kupowanie jednostek specjalnych. Doświadczenie możesz zdobyć na wiele sposobów. Głównym z nich jest wykonywanie stawianych przed tobą zadań – w ich skład wchodzą również takie czynności jak **odnajdowanie porozrzucanych po całej mapie skarbów.** Każda skrzynka z brzęczącymi monetami ma jednak przydzielonych „ochroniarzy", a tymi mogą być zarówno dzikie zwierzęta, jak i ludzie (np. piraci). Taką ochronę trzeba oczywiście zneutralizować...

Trzeba przyznać, że grafika robi wrażenie. Jednak, aby gra na ekranie wyglądała tak jak na prezentowanych przez autorów obrazkach, musisz dysponować kartą graficzną z wysokiej półki, obsługującą dynamiczne oświetlenie HDR, dzięki któremu efekty świetlne są bardziej realistyczne. Nie oznacza to oczywiście, że gra nie uruchomi się na starszych kartach – po prostu obraz nie będzie tak efektowny. Zastrzeżenia można mieć tylko do sposobu poruszania się jednostek, szczególnie artylerii, która zwyczajnie... sunie po podłożu. Zapewne do czasu wydania finalnej wersji będzie to już poprawione.

Model fizyki wnosi nową jakość do oprawy graficznej RTS-ów i pewnie wkrótce stanie się standardem.

Jeszcze większe wrażenie wywarł na mnie zaimplementowany model fizyki. Można co prawda powiedzieć, że to tylko niepotrzebny „wodotrysk" – bo nie ma bezpośredniego przełożenia na mechanikę rozgrywki – jednak... jak to wygląda! **Budynki realistycznie rozpadające się pod ostrzałem artyleryjskim, ludzie wzlatujący w powietrze, walące się drzewa** – to wszystko nie było równie dobrze zrealizowane w żadnym konkurencyjnym tytule. Podejrzewam, że ten „wodotrysk" stanie się już wkrótce standardem we wszystkich liczących się RTS-ach, bo właśnie dzięki niemu oprawa graficzna Age of Empires III osiąga zupełnie nową jakość.

Beta Age of Empires III, mocno zaawansowana i w niewielkim tylko stopniu różniąca się od wersji sklepowej, solidnie wciągnęła mnie na kilka wieczorów. Jeszcze za wcześnie na ostateczne oceny, ale zdaje się, że będziemy mieli do czynienia z produkcją równie udaną jak poprzednie z tej popularnej serii. Jestem pewien, że oczekiwania graczy zostaną spełnione!



Trochę historii

Mówiąc o kolonizatorach (konkwistadorach), nie można zapomnieć o jednym z najsłynniejszych – jest nim Hernán Cortés (1485-1547). W 1519 roku wylądował na wybrzeżu Meksyku i po zawarciu przymierza z plemieniem lokalnych Indian ruszył na podbój Azteków, których to imperium doprowadził później do upadku. Jego zasługi dla Korony nie zostały jednak nagrodzone – zmarł zapomniany i niedoceniony.

Age of Empires III

Producent:	Dystrybutor PL:
Ensemble Studios	CD Projekt

http://www.ageofempires3.com/

Premiera: grudzień 2005

Gatunek: RTS

+ stary, dobry Age... • ...jednak z nowymi pomysłami • fizyka!

− problemy z poruszaniem się niektórych jednostek

Najwyraźniej ludzie z Ensemble Studios stanęli na wysokości zadania. Szykuje się smakowity kąsek dla fanów kultowej serii.

Autor: Krzaq

Jeśli nie kupisz tej gry, pociągnę za spust!

GHOST WARS



Ekipa budowlana wyburza budynek pod McDonalda.

Gry wojenne wymagały dotąd od graczy umiejętności generała Pattona albo Johna Rambo. Ghost Wars sprawdzi zarówno twój zmysł taktyczny, jak i celne oko!

Twórcy gier wielokrotnie serwowali nam hybrydy popularnych gatunków, wymyślając dla nich różne, mniej lub bardziej pasujące nazwy. Programiści odpowiedzialni za Ghost Wars nie bawią się w wymyślanie marketingowych haseł i twierdzą po prostu, że ich nowy tytuł należy do gatunku RTS-TPS-FPS. Całą swoją kreatywność koncentrują za to na samej grze. I trzeba przyznać, że ta produkcja, choć nie jest typowana na strategię roku, zapowiada się niezwykle obiecująco.

Panowie z Digital Reality mają spore doświadczenie z RTS-ami (stworzyli m.in. Imperium Galactica II i Desert Rats vs. Afrika Korps), ich nowe dzieło również należy do tego gatunku. **Przejmujemy kontrolę nad oddziałem sił specjalnych, który na morzu, ziemi i w powietrzu walczy z organizacjami terrorystycznymi.** Niby programiści korzystają z sugestii jakiegoś wojskowego, coś tam rzekomo wzorują na prawdziwych akcjach CIA, ale czuje się, że to wszystko lipa, przynajmniej na razie. Fabuła rodem z przeciętnej powieści political fiction nie jest jednak istotna – liczy się to, co dzieje się podczas wykonywania dwudziestu zawartych w grze misji, podzielonych na 4 kampanie.

Wygląda to tak: na podstawowym poziomie Ghost Wars to tradycyjny RTS, w którym myszką wydajesz rozkazy swoim podwładnym – niewielkiemu liczebnie, ale doskonale wyposażonemu oddziałowi twardzieli. **Starcia toczą się głównie na krótkich dystansach w przestrzeni miejskiej, jeśli więc zechcesz zbliżyć się do akcji bardziej, możesz wybrać tzw. Battlefield View.** Tu, w widoku TPP, dokładnie widzisz, co robi aktualnie wybrana jednostka, możesz więc szybciej zareagować na ewentualną pułapkę czy nieoczekiwany ruch przeciwnika.

Na tym nie koniec. Część oddziałów ma posiadać pewne specjalne umiejętności, które będziesz mógł samodzielnie wykorzystać w widoku FPP. Tak jest np. ze snajperami – jeśli uznasz, że sytuacja tego wymaga, wcielasz się w takiego żołnierza i samodzielnie „ściągasz" przeciwników. W tym czasie jednostki sterowane przez AI wykonują zadane przez ciebie wcześniej rozkazy. **Od zwykłego taktycznego shootera Ghost Wars różni się jednak rozłożeniem akcentów – więcej tu RTS-a niż FPS-a, poza tym w oddziałach, które poprowadzisz do boju, znajdą się helikoptery, czołgi i inny ciężki sprzęt.**

Wydaje się, że pomysł na widok FPP przyszedł twórcom do głowy już po rozpoczęciu prac, kiedy zobaczyli, jak wydajny i efektowny engine graficzny udało im się zaprogramować. Szkoda by było, by takie widoczki zmarnowały się np. w rzucie izometrycznym! **Jednostki zmechanizowane składają się z 2500 polygonów, żołnierze z 3500. To około 8 razy więcej niż w innych RTS-ach.** Silniczek Ghost Wars obsługuje również efekty znane dotąd raczej z gier FPS, czyli różne odmiany bump mappingu czy shadery. Będzie również dynamicznie generowane oświetlenie i cieniowanie oraz efekty cząsteczkowe w przedstawianiu dymu czy ognia. Zresztą każdy, kto widział wcześniejsze produkcje Digital Reality, dobrze wie, że **to studio zawsze dbało o wyjątkowej klasy oprawę graficzną swych gier.**

Twórcy Ghost Wars twierdzą po prostu, że ich nowa produkcja należy do gatunku... RTS-TPS-FPS.

Co to za strzelanina, jeśli wszyscy wciąż stoją na własnych nogach?

I nagle jak nie trachnie!!!

Ghost Wars miał być wydawany za granicą przez firmę Hip Interactive, która w ostatnim czasie ma niestety spore trudności z płynnością finansową. Mimo tego **gra powstaje cały czas zgodnie z harmonogramem, a jej premiera, zaplanowana na I kwartał 2006 roku, nie powinna się opóźnić.** Stawiamy na ten tytuł, bo może sprawić nam miłą niespodziankę. Lubimy takie czarne konie!

Z rodziną jak to z rodziną – najlepiej na zdjęciu.

Stawiam dwie dychy na zielonego!

Ghost Wars

Producent:	Dystrybutor PL:
Digital Reality	brak
http://www.hip-europe.com/	
Premiera: I kwartał 2006	
Gatunek: RTS-TPP-FPS	
🙂	ciekawe połączenie strategii i FPS-a • grafika
🙁	większych nie widać – oby tylko wydawca nie wycofał funduszy przed końcem prac

O tej grze jeszcze nie jest głośno, ale zapowiada się naprawdę znakomicie. To może być przełomowa produkcja!

Autor: Foch77

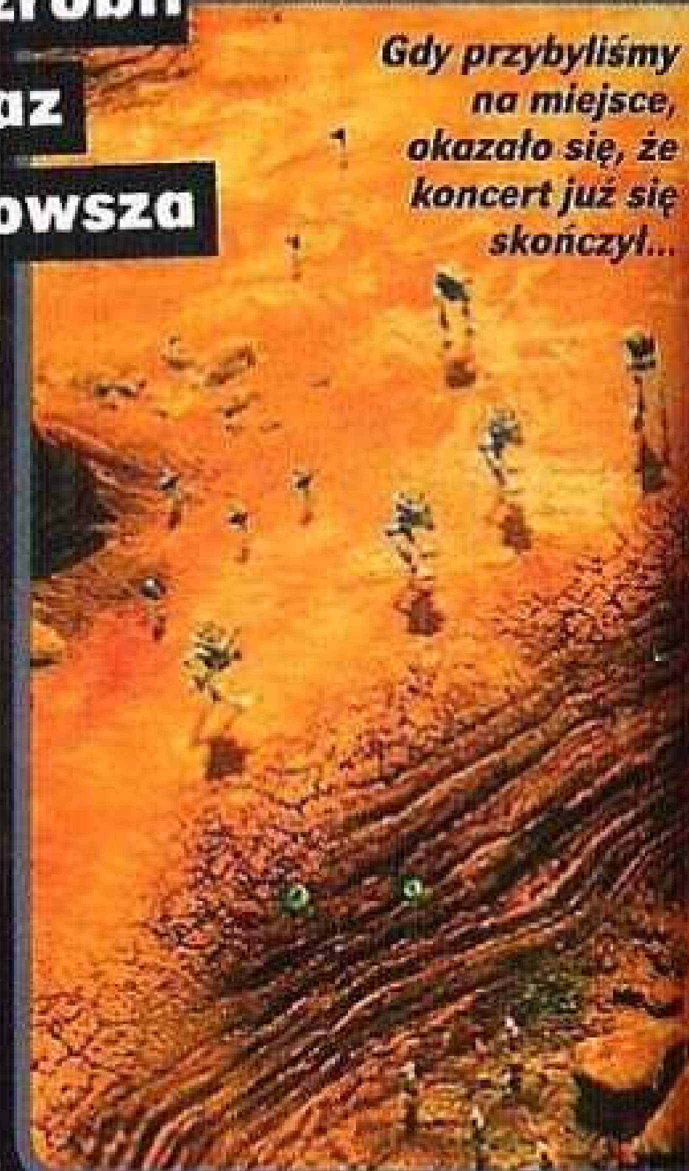


Konkretnie stuningowany wygar.



Stworzony specjalnie na potrzeby gry engine o nazwie Alamo prezentuje się wyśmienicie.

Tylko trzy filmy zdołały wywołać u mnie łzy. Piętnaście razy zrobił to „Titanic”, raz uroczy obraz „Uwolnić orkę” oraz... najnowsza część „Gwiezdnych Wojen”.



Gdy przybyliśmy na miejsce, okazało się, że koncert już się skończył...

STAR WARS EMPIRE AT WAR™

Dzięki mapie strategicznej kampania będzie zupełnie nieliniowa. Sam zdecydujesz, gdzie, kiedy oraz co zrobić.

Pierwsze dwa tytuły nie powinny nikogo dziwić - te produkcje ruszają nawet największych twardzieli (*to ze mnie musi byc straszny obertwardziel... – Che*). „Zemsta Shitów” natomiast... Ech, oszczędzę Lucasowi kolejnej dawki gorzkich słów. Tym bardziej że to, czego fanom „Gwiezdnych Wojen” nie dała nowa trylogia, być może znajdziemy wkrótce w... grach komputerowych. **Już w październiku na rynek trafi sieciowy FPS zatytułowany Star Wars: Battlefront II, a kilka miesięcy po nim zagramy w Empire at War**, rozbudowanego RTS-a, który może okazać się najlepszym przedstawicielem tego gatunku wśród gier wykorzystujących licencję Star Wars.

Wyobraź sobie grę łączącą najlepsze elementy takich tytułów jak Homeworld i... Rome: Total War – rozbudowaną mapę strategiczną, epickie bitwy na ziemi i starcia statków kosmicznych w przestworzach. Gdyby wszystko to umiescić w uniwersum George'a Lucasa, dostalibyśmy właśnie Empire at War. Stworzenie takiej gry nie jest proste, misję tę powierzono więc profesjonalistom – za projekt odpowiada zespół Petroglyph, w którego skład wchodzą dawni członkowie legendarnego Westwood Studios, oraz ludzie, którzy pracowali przy m.in. Dune 2, Civilization 3 i serii Command & Conquer.



SW: Battlefront w wydaniu RTS.

Akcja Empire at War przeniesie cię w jeden z najkrwawszych okresów w historii galaktyki. **Tło fabularne nawiązywać będzie do zdarzeń, które miały miejsce między trzecim a czwartym filmowym epizodem.** Stając po stronie Imperium lub rebeliantów, będziesz walczył o kontrolę nad 40 różnymi planetami (m.in. Yavin IV, Tatooine i Dagobah).

Każda z nich będzie posiadać odmiennych mieszkańców, atmosferę, topografię, a także zasoby surowców mineralnych. Planety mają być bardzo duże, a kluczowym aspektem taktyki okaże się umiejętne zarządzanie wojskami stacjonującymi na ich powierzchni. Wytrawni stratedzy znajdą tu pole do popisu – można będzie np. zaatakować jeden z obszarów mapy, by wróg wysłał tam posiłki i podniszczył obronę innej, kluczowej lokacji. **Przed bitwą warto również osłabić ekonomię przeciwnika**, likwidując jego budynki produkcyjne oraz blokując dostawy surowców, i to także w kosmicznej przestrzeni.

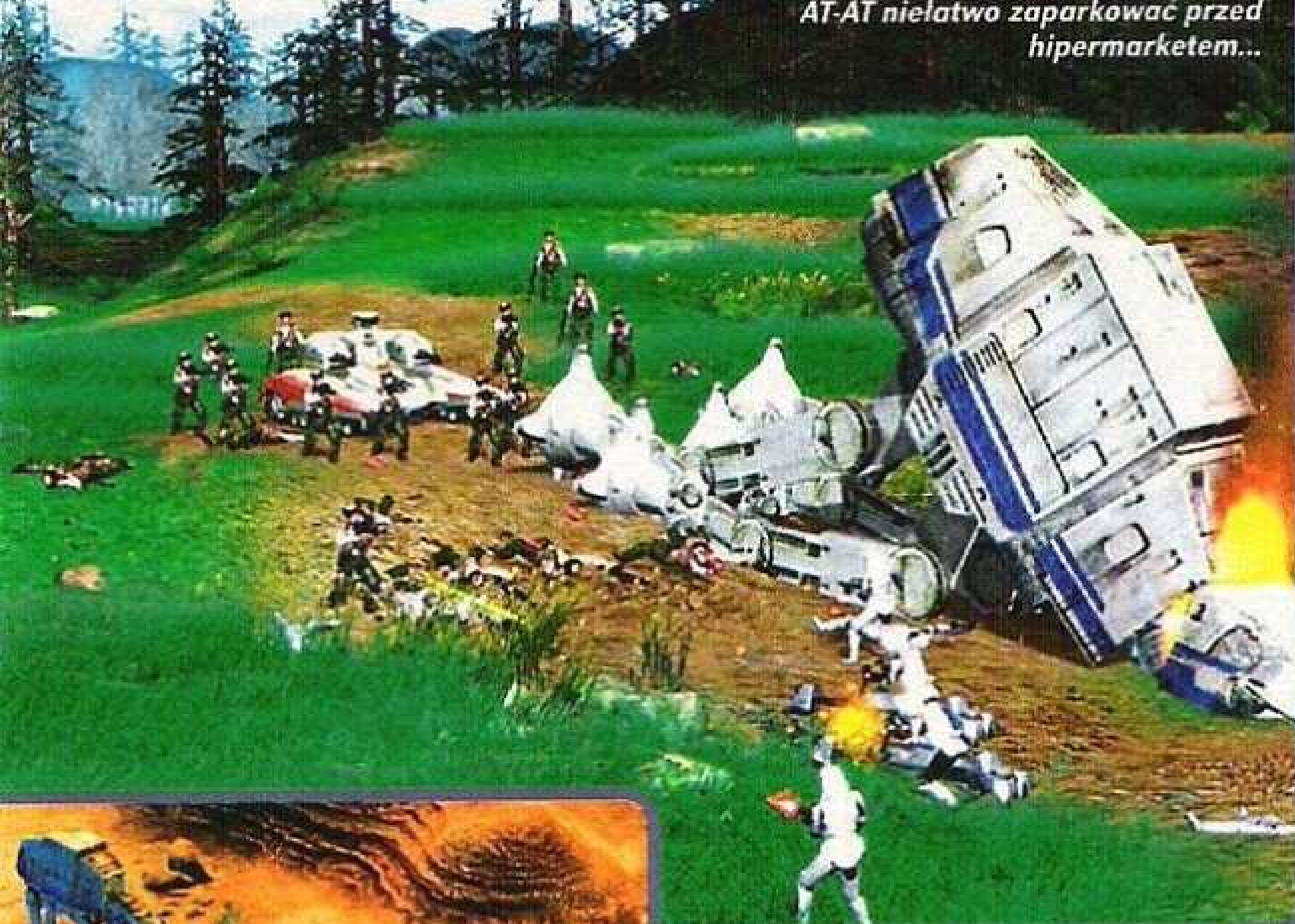
Walka w kosmosie będzie zbliżona do tego, co znamy z Homeworlda. **Aktywna pauza umożliwi taktyczne planowanie, bez uszczerbku na dynamice akcji.** Po wydaniu rozkazów statkom i włączeniu upływu czasu zobaczymy prawdziwie hollywoodzki spektakl: dziesiątki przepięknie wymodelowanych okrętów (od ogromnych Star Destroyerów, po najmniejsze X-Wingi) z ogromną prędkością śmigających po monitorze, różnokolorowe lasery oraz efektowne wybuchy. Będzie na co popatrzeć!

Najciekawiej zapowiada się jednak to, że walki w przestrzeni kosmicznej będą połączone z tym, co dzieje się na powierzchni planet lub w ich atmosferze. Dla przykładu – **żołnierze ze stacji naziemnych będą ostrzeliwać pojazdy latające (np. ścigacze), które z kolei z powietrza wspomogą piechotę.** Kooperacja dwóch rodzajów wojsk będzie niezbędna m.in. przy starciach z AT-AT. Jak w filmie, te stalowe olbrzymy będą praktycznie bezradne w zetknięciu z linkami holowniczymi speederów! W zgiełku potyczek nie zabraknie również

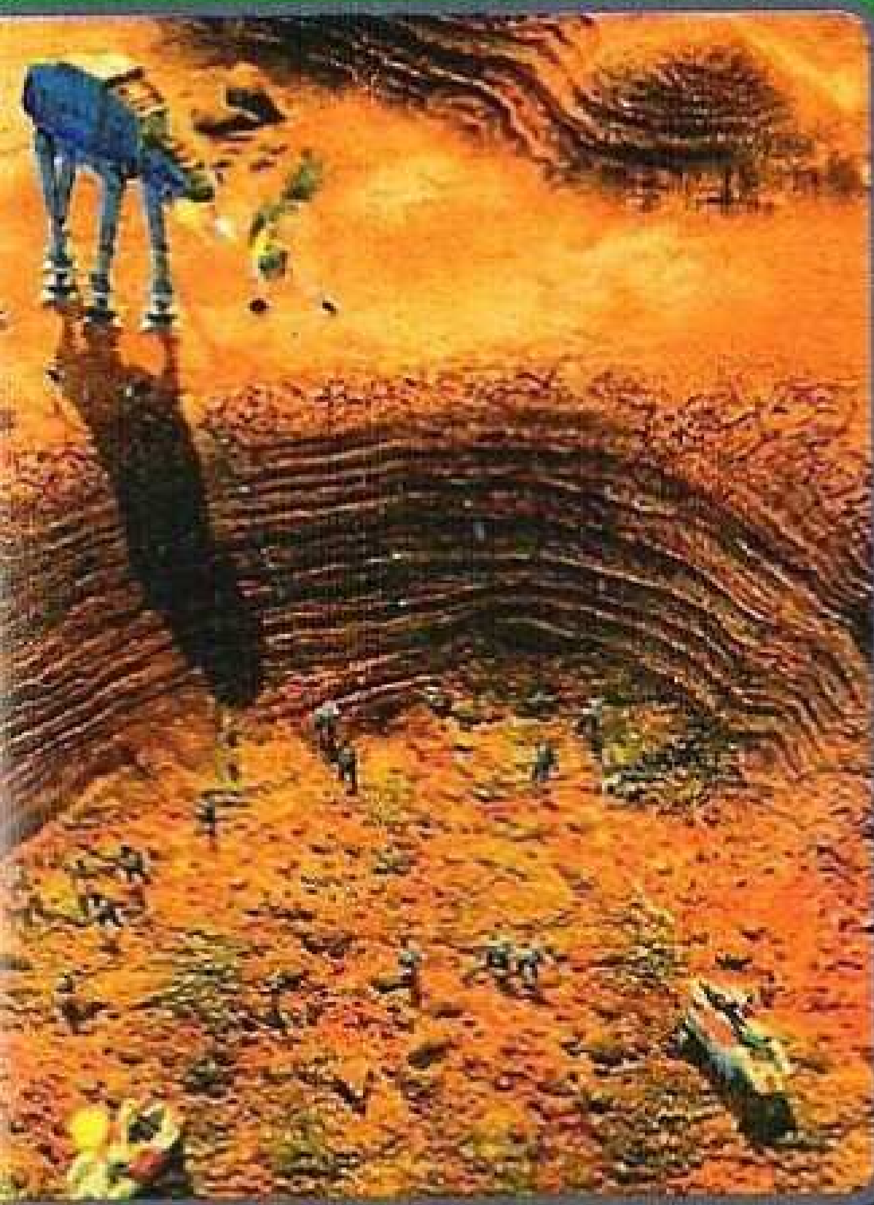


Star Wars na wesoło

Przychodzi facet do psychiatry i mówi:
– Panie doktorze, ostatnio śnią mi się bohaterowie „Gwiezdnych Wojen”.
– A kiedy to się zaczęło?
– Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...



AT-AT niełatwo zaparkować przed hipermarketem...





Dwie strony konfliktu

Siła Imperium tkwić będzie w liczbie jej żołnierzy i potężnej flocie, z Gwiezdnymi Niszczycielami na czele. Ceny jednostek wojskowych tej nacji nie będą wygórowane. Dewiza ciemnej strony Mocy to – ilość kosztem jakości. **Rebelianci specjalizować się będą w akcjach sabotażowych.** Szybki atak i wycofanie wojsk w bezpieczne miejsce – to taktyka znana również z filmów. Mniejszą liczbę jednostek Rebelia nadrabia lepszym ich wyszkoleniem. Duży atut tej nacji to również siatka wywiadowcza – szpiedzy pozwolą na śledzenie poczynań wroga.

innych elementów filmowej sagi – znanych i lubianych bohaterów. Darth Vader, Mon Mothma czy Obi-Wan Kenobi swoimi świet(l)nymi kijkami przechylą szalę zwycięstwa w niejednej bitwie.

Jak powiedziałby Mistrz Yoda, „dużo gniewu w wojnie jest, dużo walki, ale i dbać o ekonomię musi ktoś". Decyzje związane z gospodarką, dyplomacją i działaniami militarnymi będziesz podejmować na specjalnej mapie strategicznej. **Szkolenie armii i wysyłanie jej do walk w najdalsze zakątki wszechświata ułatwi interfejs zbliżony do tego, który towarzyszył nam w bojach w serii Total War.** Dzięki temu rozwiązaniu kampania będzie zupełnie nieliniowa, sam zdecydujesz, gdzie i kiedy oraz co i po co zrobić. Używając mapy, nie tylko skoordynujesz działania militarne – z jej poziomu będziesz też mógł wysłać ekspedycję w celu uratowania jakiejś osobistości czy wydać rozkaz blokady ekonomicznej jednej z planet.

Na koniec słów kilka o rozgrywce wieloosobowej. Główny tryb multiplayera pozwoli na rozegranie całej kampanii dwóm konkurującym ze sobą graczom, a co ważne, stan rozgrywki będzie można zapisać w dowolnym momencie, by dokończyć zmagania kilka godzin później (*widać nawet wojownicy Jedi czasami muszą spać – Rednacz*). Jeżeli zechcesz rozegrać batalię z udziałem większej liczby graczy, możesz to zrobić w trybie pojedynczej bitwy. W tym przypadku miecze świetlne skrzyżuje ze sobą maksymalnie ośmiu adeptów mocy, dowodzących jednocześnie siłami lądowymi na powierzchni planety i kosmiczną flotą na orbicie.

Po słowach Vadera – „Luke, I'm your father" – świat zamarł ze zdziwienia. Ten efekt zaskoczenia raczej jednak nie powtórzy się przy okazji premiery Empire at War. **Wszystko, co wiemy na temat tej gry, wszystko, co widzieliśmy, układa się w obraz produkcji rozbudowanej i dopracowanej**, ciekawej zarówno pod względem mechaniki rozgrywki, jak i podejścia do filmowego pierwowzoru. **Jak stwierdziłby w takiej sytuacji R2D2: pipi tri ti ririririri pi.** Czyli – Moc będzie z nami!

Star Wars: Empire At War

Producent:	Dystrybutor PL:
Petroglyph	LEM

http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/

Premiera: luty 2006

Gatunek: RTS

(+) świat Star Wars w strategii • walki na lądzie i w przestworzach • doświadczenie twórców

(–) hmm... poczekamy na premierę

RTS w świecie Star Wars – to może być największy przebój przyszłego roku!

Autor: Daniel „KULL" Sodkiewicz

Jeździsz bez biletu!?!

SASbójcy

Działający od II wojny światowej **SAS** stał się jednostką do walki z terroryzmem w 1972 roku, bezpośrednio po głośnym zamachu dokonanym podczas olimpiady w.Monachium. Wtedy w jednostce służyło tylko dziesięciu żołnierzy, którzy mieli do dyspozycji – poza skromnym arsenałem – trzy osobowe samochody marki Rover i jedną ciężarówkę, która ze względu na brak miejsca musiała parkować poza bazą (!!!). Dopiero na początku lat osiemdziesiątych SAS dorobił się słynnego budynku treningowego Killing House, najnowocześniejszego sprzętu i specjalnego bojowego systemu do walki z terrorystami.

Nazwy takie jak CIA czy Mosad budzą u terrorystów co najwyżej lekki niepokój. Prawdziwe przerażenie wywołuje w nich tylko SAS. To twój regiment, chłopie...

THE REGIMENT

Ajm lukin' for ej dżob. Ken bi kanary...

Koniec roku zapowiada się nad wyraz ciekawie dla fanów taktycznych shooterów przedstawiających działania oddziałów specjalnych powołanych do walki z terroryzmem. Przed gwiazdką do sprzedaży trafi być może PeCetowa wersja Rainbow Six: Lockdown, a na pewno ukażą się Conflict: Global Storm (*recenzja w przyszłym numerze – Rednacz*) oraz The Regiment, przygotowywany na zlecenie koncernu Konami przez studio Kuju (twórców m.in. Warhammer 40,000: Fire Warrior i... Train Simulator 2).

Misje samouczka będą rozgrywane w wiernie odwzorowanym budynku treningowym SAS, o nazwie... Killing House.

Tytułowy Regiment to brytyjski oddział SAS (Special Air Service), powołany w czasie II wojny światowej, a **wsławiony m.in. słynnym szturmem na ambasadę Iranu w Londynie w 1980 roku.** Jeden z żołnierzy biorących udział we wspomnianej misji, John MacAleese, został konsultantem programistów ze studia Kuju, podsuwał pomysły na scenariusze kolejnych etapów, opowiadał o akcjach bojowych, dbał o realizm przedstawianych zdarzeń. Między innymi dzięki niemu postrzelasz się z terrorystami na korytarzach budynku angielskiego parlamentu, a także powstrzymasz ich przed opanowaniem londyńskiego metra.

W każdej z misji pod twoje rozkazy oddany zostanie oddział składający się z czterech doskonale wyszkolonych specjalistów od zabijania. **The Regiment to produkcja, w której najważniejsza będzie akcja, dlatego też nie znajdziesz tu typowej dla innych tytułów (m.in. Rainbow Six) fazy planowania**, a każdy kolejny etap będzie zaczynał się już w widoku FPS. W trakcie zadania otrzymasz jednak możliwość wydawania podwładnym prostych poleceń, a także przełączania się pomiędzy uczestnikami misji w dowolnym jej momencie.

Twórcy gry starają się odtworzyć realia misji bojowych SAS, w tym wszystkie procedury im towarzyszące. Chodzi o to, że **jednostka ta opracowała swoje własne techniki przeszukiwania pomieszczeń i neutralizacji przeciwników, a ty, kierując regimentem SAS, również będziesz z nich korzystał.** W opanowaniu tajników tego systemu ma pomóc rozbudowany samouczek, prowadzony przez wspomnianego już Johna MacAleese'a oraz Rhetta Butlera, prawdziwego szkoleniowca SAS (*a czy on aby nie przeminął z wiatrem? – Che*). Choćby z tego powodu gra będzie szczególnie atrakcyjna dla osób zainteresowanych oddziałami specjalnymi, jednak studio Kuju przygotowało dla nich jeszcze jedną niespodziankę. Wszystkie misje samouczka będą rozgrywane w wiernie odwzorowanym budynku treningowym SAS, noszącym uroczą nazwę... Killing House.

Ekipa pracująca nad The Regiment wychwala swoją produkcję, jak tylko może. **W informacjach dla prasy mowa jest o „olśniewającej grafice, fantastycznym realizmie i gęstej atmosferze realistycznie odwzorowanych misji".** Te przechwałki zweryfikujemy dopiero w ostatnich tygodniach 2005 roku, kiedy w nasze ręce powinna trafić nadająca się do recenzji wersja gry. Już teraz widać jednak, że przynajmniej od strony graficznej The Regiment zapowiada się naprawdę dobrze (bazuje na silniczku Unreal Engine 2), a na realizm gry wpłynie też dodatnio wykorzystanie modelu fizyki Karma, który sprawdził się już w kilku udanych produkcjach (choćby serii Unreal Tournament). Czekamy!

Czy tu ukrywają się gapowicze?

Komando Kanar już tu było...

Bez paniki, nie jesteśmy kanarami!

The Regiment

Producent:	Dystrybutor PL:
Kuju	CD Projekt

http://www.konami-regiment.com/

Premiera: I kwartał 2006

Gatunek: taktyczny FPS

☺ odtwarza prawdziwe misje • udział konsultantów z SAS • oprawa graficzna

☹ wcześniejsze gry Kuju były... średnio udane

Rzadka okazja, by od wewnątrz zobaczyć, jak działa jeden z najbardziej znanych oddziałów specjalnych na świecie. Jeśli Kuju stanie na wysokości zadania, czeka nas udana produkcja.

Autor: Foch77

Żołnierze SAS wcisną się w każdą szparę...


Fajerwerki były atrakcją tegorocznego Sylwestra...


Bomba poszła w górę!


Mechàrachnofobia – niechęć do stalowych pająków.

SUPREME COMMANDER

Zapamiętaj tę nazwę, bo być może już wkrótce właśnie tak będziesz tytułować króla kosmicznych RTS-ów!

Zespół Chrisa Taylora lubuje się w takich klockowatych jednostkach.

Zaczynamy z grubej rury – nad Supreme Commander pracuje Chris Taylor, człowiek, któremu zawdzięczamy Total Annihilation. I chociaż opisywana gra nie będzie oficjalnym sequelem owego starego przeboju, podobieństwo jest uderzające. **Total Annihilation był pierwszym RTS-em, który oferował trójwymiarowe środowisko walki**, jednostki występujące w niespotykanej wcześniej obfitości i eksterminujące się nawzajem na potężnych polach bitew przy dźwiękach symfonicznej muzyki. **Jednym zdaniem: tamta gra imponowała rozmachem. Również Supreme Commander ma ambicje wyznaczyć w tym względzie całkiem nowe standardy.**

Nareszcie ktoś na serio potraktował proporcje między jednostkami biorącymi udział w konflikcie. Koniec z upychaniem czterech czołgów do niewielkiego poduszkowca! **Transportowce w Supreme Commander będą tak potężne, że już jedno spojrzenie wystarczy do oszacowania pojemności ich ładowni.** Podobnie naturalnie odwzorowano różnicę pomiędzy np. pojazdami i okrętami. Żeby ogarnąć wzrokiem największe monstra, konieczne będzie znaczne oddalanie widoku. Przygotuj się też na płynne przechodzenie od obserwacji planety z satelity do ujęć, na których dokładnie widać pojedynczych żołnierzy!!!

Taki zoom jest nieodzowny w grze, w której piechota wygląda przy czołgach jak pyłek, zaś same czołgi wydają się tyciuśkie obok monstrualnych mechów, bezwzględnie miażdżących pod nogami wszystko, co się napatoczy, z własnymi oddziałami włącznie. Gigantomania autorów wprost nie zna granic. Najzwyczajniej w świecie im odbiło – **opracowują podwodne lotniskowce, jeżdżące fabryki, bazy budowane na dnie oceanu i megabombowce torpedowe oraz okręty podwodne z rakietami balistycznymi**, zdolne w pojedynkę zmieść z powierzchni ziemi cały pas nadbrzeżny!

Piechota wygląda przy czołgach jak pyłek, one same zaś są tyciuśkie obok monstrualnych mechów.

Tak jak w rzeczywistości, platformy bojowe posiadać będą zarówno działa główne, jak i przeciwlotnicze oraz mnóstwo dodatkowych masztów, anten, obrotowych radarów i innych detali. **Najcięższa artyleria miota tu pociskami o rozmiarach ciągnika!** Zastanawiasz się zapewne, czy przy takiej sile ognia produkowanie poczciwych piechociaków w ogóle ma jakiś sens? Ależ oczywiście – najtęższe kalibry będą mieć problemy z trafianiem w małe i ruchliwe cele. Bo kto powiedział, że – tak jak w innych RTS-ach – pocisk wystrzelony to automatycznie pocisk w celu?

Gdy na scenę wkracza broń masowego rażenia, rozmiar przestaje mieć znaczenie. Prawdę mówiąc, nie zwróciłbym na Supreme Commandera uwagi, gdyby nie wpadł mi w oko screen przedstawiający eksplozję jądrową – urok nie do przecenienia. Pewnie w ruchu będzie wyglądać jeszcze okazalej. **Twórcy zapewniają, że wybuchom nuklearnym poświęcają szczególnie dużo czasu i energii.** Efekt finalny ma zapierać dech w piersiach, od pierwszego oślepiającego błysku po zatapiającą okręty kilkumetrową falę tsunami.

Rozbudowie bazy i produkcji wojska towarzyszyć będzie daleko posunięta automatyzacja. Bez niej skuteczne dowodzenie w tak kolosalnej skali graniczyłoby z cudem. Część operacji gospodarczych powierzysz dowódcy bazy, który zadba o rozbudowę i naprawę zaplecza, podczas gdy ty będziesz bawił na froncie. **Chociaż w zapowiedziach autor zawsze zachwala swój produkt, w tym wypadku mam wszelkie powody, by mu wierzyć** – wszakże do dziś trzymam w szufladzie Total Annihilation. Rewolucja w strategiach czasu rzeczywistego? Wchodzę w to!





Total Annihilation

Total Annihilation, poprzednia gra Chrisa Taylora, choć ma już osiem lat, nadal zaskakuje grywalnością i rozwiązaniami, podchwyconymi potem przez konkurentów. W Supreme Commander rozpoznasz ten sam, nieco kanciasty design jednostek – miejmy nadzieję, że tym razem również nie zabraknie oryginalnych pomysłów!


Nikt nie wie, skąd wzięły się tajemnicze pomarańczowe obłoki...

Supreme Commander

Producent: Gas Powered Games	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://supcom.gaspowered.com/	
Premiera: 2006	
Gatunek: RTS	
(+)	wielopoziomowy zoom • oryginalny design oddziałów • gigantyczne jednostki • doświadczenie twórców
(−)	gra będzie bardzo skomplikowana – czy damy radę się w tym połapać?

Gra, która zmieni oblicze RTS-ów? W tej chwili trudno powiedzieć, ale skala całego przedsięwzięcia budzi ogromny respekt.

Autor: Jan Maria Awaria

Zamiast komunikacji miejskiej.

80 DAYS

Jeśli lubisz podróżować zamiast siedzieć w kapciach przed telewizorem, jeśli lubisz powieści Verne'a i nie stronisz od gier komputerowych...

Koniec z bzdurnymi przygodówkami z tandetną fabułą i płytkimi bohaterami – pora wrócić do klasyki, a do takiej z pewnością zalicza się powieść „W 80 dni dookoła świata". Gdyby Verne'owi ktoś powiedział, że w 2005 r. jego dzieło będzie nadal inspirowało rozmaitych twórców, Juliusz naprodukowałby zapewne tuzin sequelów, do których prawa autorskie posiadałaby tylko jego najbliższa rodzina. Okazuje się, że nawet w XXI wieku jego książki potrafią fascynować!

Historii Fileasa Fogga wręcz nie wypada streszczać, jednak są wśród nas zapewne tacy, którzy jakimś cudem nigdy nie słyszeli o słynnej powieści Verne'a. Fabuła jest prosta niczym konstrukcja cepa – pewnego dnia **Fogg zakłada się ze swoim znajomym, że w ciągu 80 dni odbędzie podróż dookoła świata.** Stawka? 20 tys. funtów brytyjskich. Mało? Cóż, jeden z operatorów telefonii komórkowej odkurzył ostatnio przysłowie: „grosz do grosza, a będzie kokosza". Zresztą Foggowi nie o pieniądze idzie, a tak naprawdę o towarzyski prestiż oraz samą ideę wyzwania. Twórcy gry postanowili jednak odejść nieco od pierwowzoru i głównymi bohaterami swoich „80 dni" uczynią dwóch podróżników z Anglii, o imionach Oliver i Mathew. Reszta, czyli wojaże po Egipcie, Indiach, Japonii i Ameryce, pozostanie bez większych zmian.

W czasie rozgrywki pokierujesz tylko Oliverem. **Mathew**, w grze de facto inspirator zakładu i całej wyprawy, **ma pełnić rolę przebojowego kompana i w wybranych momentach wyjaśniać meandry fabuły.** Czytaj: podpowiadać, gdy przystaniesz dłużej w jednym miejscu i nie będziemy potrafili rozwiązać konkretnej łamigłówki. Obydwu panów, jak też inne postacie, zobaczymy w pełnym trójwymiarze i choć może nie jest to najlepsza opcja dla gry przygodowej, trudno wyobrazić sobie, żeby

Koniec z bzdurnymi przygodówkami z tandetną grafiką i płytkimi bohaterami.

w 2005 r. miała powstać przygodówka w 2D a la pierwszy Broken Sword. **Wicie, rozumicie, towarzyszu – pewnych trendów w procesie produkcji gier odwrócić się już nie da.** Trzy wymiary weszły do growego kanonu na stałe.

Rozgrywka będzie przebiegała wielotorowo, tzn. oprócz zwyczajnych zadań polegających na wytężaniu mózgu nad kodami/szyframi/układankami itp. przyjdzie pora także na ciche podchody w stylu Splinter Cell czy ścisłą współpracę ze spotykanymi postaciami (w sumie ok. 100). Tak jak CJ z GTA: San Andreas, **Oliver przekupi kogo trzeba, przeskoczy wiele murków, będzie wspinał się na liczne budynki, brał udział w wyścigu... na słoniu, a także latał i pływał.** Innymi słowy, engine 80 Days pozwoli cieszyć się sporą swobodą działań, co z kolei powinno zamaskować liniowość gry. Co istotne, w każdej chwili będzie można zmienić poziom trudności elementów zręcznościowych, jeśli okażą się zbyt trudne.



Fajny rowerek, ale czy ma przednią szybę?



Pokaż stringi, pokaż stringi!

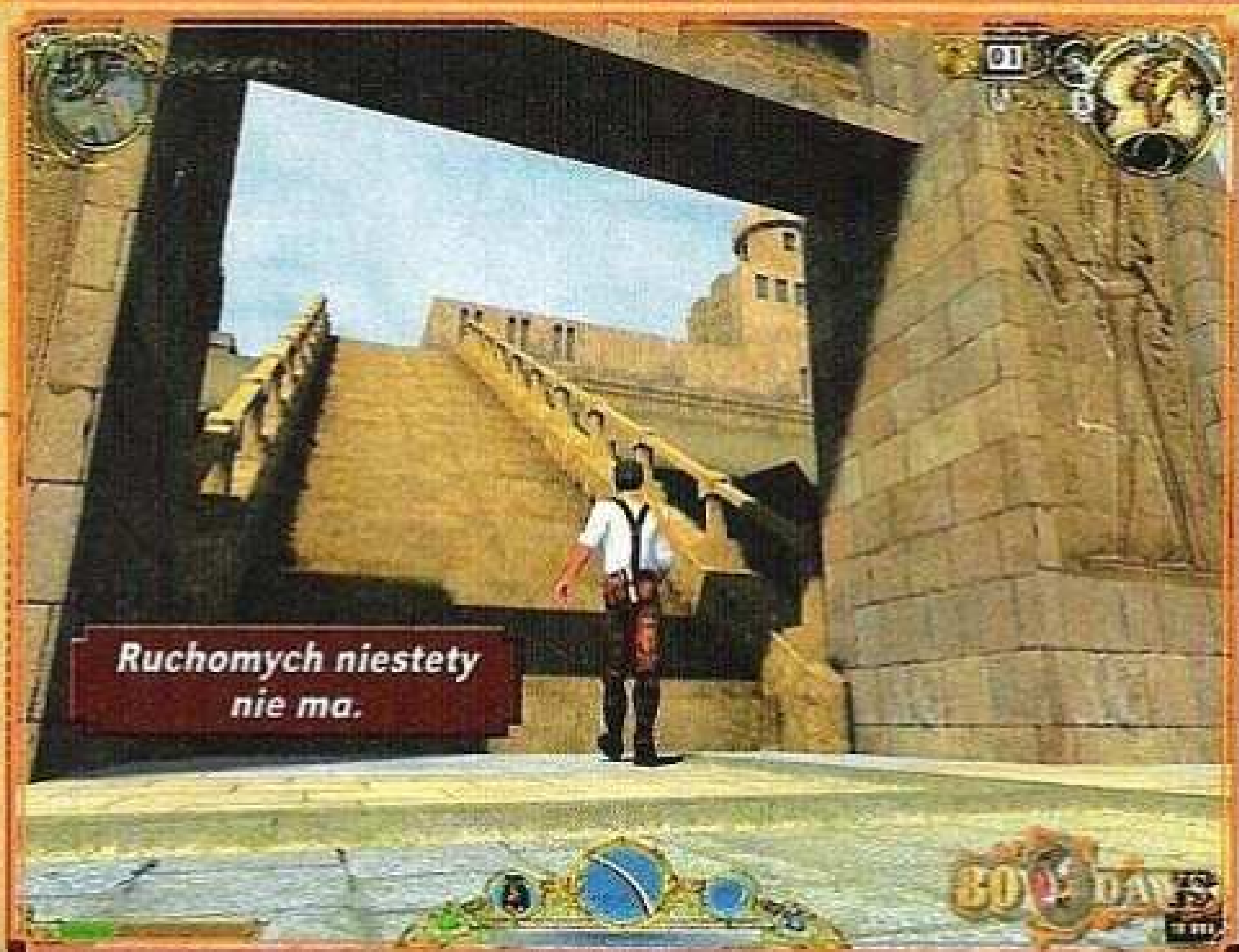


JULIUSZ VERNE

Pisarz francuski, klasyk literatury science fiction. Sławę przyniósł mu szereg powieści podróżniczych i fantastycznonaukowych, w których z ogromną wyobraźnią opisywał swoją wizję przyszłości. Wiele z jego pomysłów sprawdziło się w rzeczywistości!

Nurtuje mnie w przypadku 80 Days jedno: czy i jak odwzorowana zostanie atmosfera wyścigu z czasem? Wiadomo, że **gracz będzie musiał sam zarządzać pieniędzmi, decydować o odpoczynku i porcjach jedzenia**, ale czy oznacza to, że twórcy narzucą ograniczony czas na przejście gry?! Jeśli tak, to jaki i jak będzie można skutecznie go kontrolować? To są pytania, na które nie znamy jeszcze odpowiedzi, a to właśnie te rozwiązania mogą zadecydować o powodzeniu całej produkcji.

80 Days przygotowuje ukraińska firma Frogwares. Bardziej wnikliwi fani przygodówek pamiętają ich „Podróż do wnętrza Ziemi". Ukraińcy w branży może jeszcze nie brylują, lecz to może się wkrótce zmienić. Produkcja oparta na prozie Verne'a, znanej i lubianej na całym świecie, to bardzo dogodna okazja do wybicia się. Skorzystać na tym mogą zarówno sami programiści z Frogwares, jak i gracze! Czyli my...



Ruchomych niestety nie ma.



Umówiłem się tu z kolegą. Nazywa się Jones...

80 Days

Producent:	Dystrybutor PL:
Frogwares	brak

http://www.frogwares.com/80days/

Premiera: IV kwartał 2005

Gatunek: przygodowa

(+) przygodówka i GTA w jednym • fabularna klasyka!

(−) elementy akcji mogą nie spodobać się fanom klasycznych przygodówek

Ciekawy temat, niezła grafika – wydaje się, że wszystko idzie, jak powinno. Dużo zależy od tego, jak rozwiązany zostanie problem upływającego czasu!

Autor: Campari

Koniec świata to danie, które w grach komputerowych już dawno powinno się przejeść. Cóż, trudno nauczyć starego psa nowych sztuczek. Oto kolejna gra, której tematem jest Armagedon...

Huxley

W niedalekiej przyszłości świat pada ofiarą ataków jądrowych ze strony nacji o nazwie Nuclearites. W efekcie, po serii trzęsień ziemi, kontynenty rozpadają się, a błyskawicznie zmieniający się klimat niszczy większość form życia. Nastaje chaos, który dodatkowo pogłębia sytuacja garstki ludzi cudem pozostałych przy życiu. Część z nich ulega genetycznym mutacjom, w wyniku których **gatunek homo sapiens dzieli się na dwie rywalizujące ze sobą rasy (Sapiens i Alternative).** Każda stawia sobie za cel zgładzenie przeciwnika, ale ta walka nie toczy się tylko o przetrwanie. Stawką jest tutaj Lunarites – nowo odkryte źródło potężnej energii.

Rozgrywkę w Huxley rozpoczniesz od wybrania tej rasy, którą chcesz reprezentować i... od razu ruszasz do akcji, wyposażony w podstawowe bronie oraz zestaw umiejętności na najniższym poziomie. Te ostatnie rozwijać się będą zgodnie z obranym stylem gry. **Huxley to multiplayerowy FPS – coś w stylu World of Warcraft, tyle że z karabinami i wyrzutniami rakiet** – w którym pojawiają się elementy charakterystyczne dla gatunku RPG. Nie chodzi jednak tylko o rozwijanie i zdobywanie zdolności ani o wypełnianie postawionych przed nim questów (generowanych przez program na bieżąco). To, co najbardziej zbliża Huxley do gier RPG, to niemal nieograniczona swoboda w działaniu oraz to, że wszystkie podejmowane przez ciebie decyzje będą miały wpływ na kierowaną postać, a nawet grupę i rasę, do których ona należy.

Tak więc w Huxley czeka cię pełna emocji zabawa, w której będzie mogło wziąć udział nawet do 5 tysięcy graczy jednocześnie. Starcia będą tym bardziej zróżnicowane, że przyjdzie ci toczyć je zarówno na pełnych niebezpieczeństw otwartych terenach, jak i tuż przed – a czasami nawet za – murami dwóch ogromnych miast. Każda z tych metropolii pełnić będzie funkcję azylu, gdzie prócz spotykania się i komunikowania z innymi graczami będziesz mógł np. nabyć broń czy pojazd, by następnie wraz z pozostałymi użytkownikami ruszyć do boju. **Producenci wyraźnie podkreślają, że zabawa polegać będzie w dużej mierze na opracowywaniu odpowiednich taktyk i sprawnym współdziałaniu w grupie**, bo szarżujący na obóz wroga indywidualiści nie zwojują wiele.

Co ciekawe, walka toczyć się będzie nie tylko między Sapiens i Alternative. Przeciw obu tym rasom stanie jeszcze jedna – Hybrid – którą kierował będzie komputer. W jej skład wejdą żołnierze o nieznanym pochodzeniu, którzy będą mieli możliwość wykorzystywania w walce zmutowanych stworów zamieszkujących świat gry.

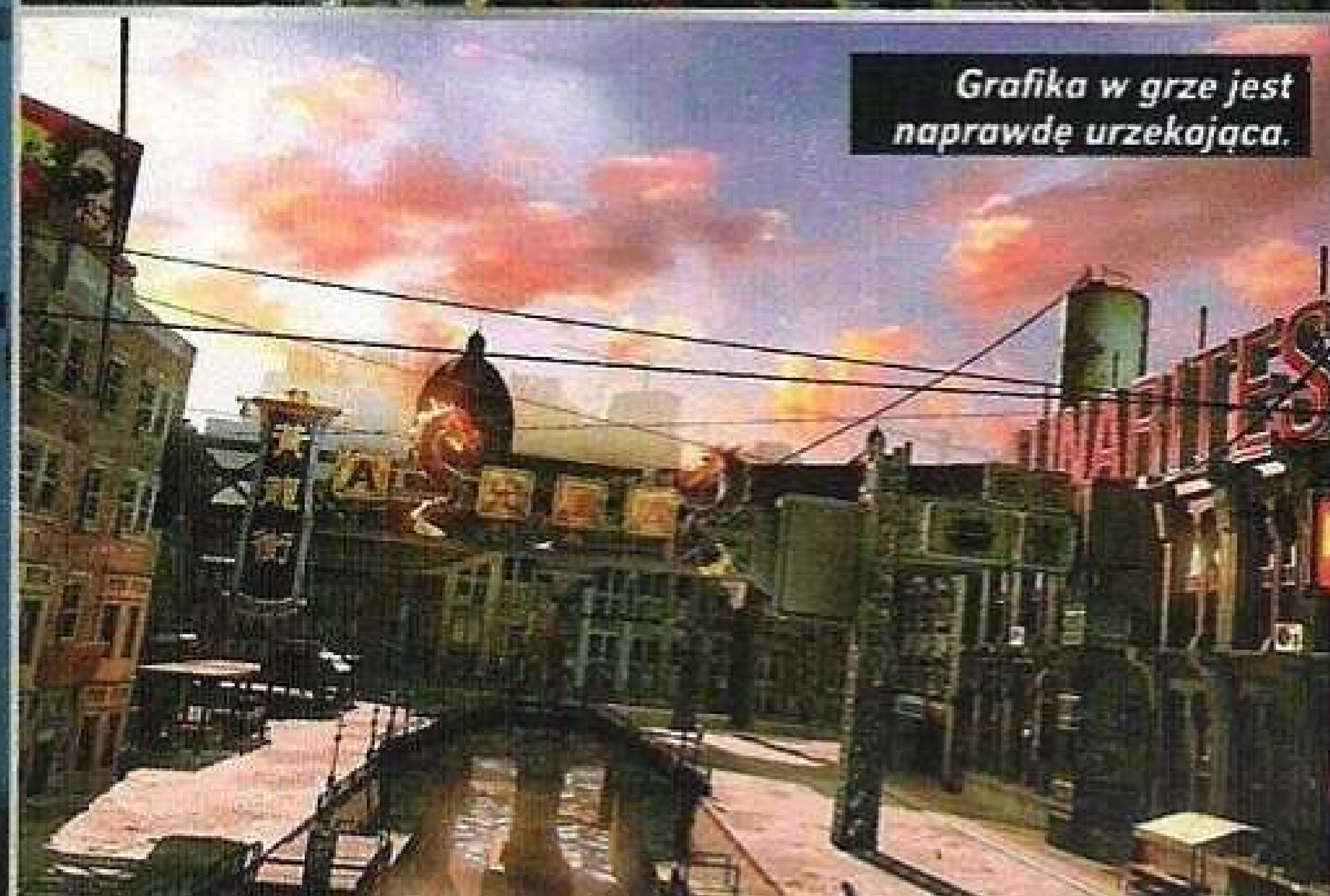
To, co najbardziej zbliża Huxley do gier RPG, to nieograniczona swoboda w działaniu.

Graficznie Huxley już teraz prezentuje się świetnie. **Środowisko gry, dzięki zastosowaniu silnika Unreal Engine 3 i nowego systemu oświetlenia HDR, robi oszałamiające wrażenie.** Wszystkie postacie składają się z milionów polygonów, dzięki czemu nie tylko wygląd, ale również animacja jednostek budzi podziw. Podobnie ma być też ze sztuczną inteligencją przeciwników, która sprawi, że trudno będzie odróżnić tych kierowanych przez żywego gracza od tych, którymi sterować będzie komputer.

To jedna z tych gier, na które warto czekać. Oczywiście do dnia premiery wszystko można jeszcze zepsuć, ale biorąc pod uwagę to, co pokazano do tej pory, jest to mało prawdopodobne. Czekamy!


A to obstawa każdego z redaktorów Clicka.


Więcej was matka nie miała?



Grafika w grze jest naprawdę urzekająca.


Polskie wojsko za 100 lat. Może...

Choć gość wygląda jak podstarzały punk, lufę wyczyścił należycie!

Huxley

Producent:	Dystrybutor PL:
H-Studio	brak

http://www.webzengames.com/

Premiera: III kwartał 2006

Gatunek: MMOFPS

☺ fabuła • nieliniowość rozgrywki • elementy RPG • oprawa wizualna

☹ nie dla fanów oldschoolowych FPS-ów • wymagania sprzętowe na pewno będą duże

Choć do premiery Huxley pozostało mnóstwo czasu, wszystko wskazuje na to, że będzie on jednym z faworytów do miana MMOFPS-a 2006 roku.

Autor: Michał „O.B.C.Y." Weber

Znany dotąd z konsolowych produkcji japoński koncern Namco wkracza na PeCetowy rynek! Wygląda na to, że atak może być całkiem udany...

Krasnolud z WoW-a na gościnnych występach!

Mage Knight Apocalypse



W sezonie lato 2006 projektanci stawiają na metal...

Czarnym koniem, którym Namco chce wygrać gonitwę o uznanie użytkowników komputerów, ma być **produkcja zbliżona w założeniach do Diablo, a więc pełna akcji, lekka gra RPG, oparta na planszowej grze bitewnej Mage Knight.** W rozgrywanym przy użyciu figurek oryginale gracz kompletuje swoją armię i stawia ją naprzeciw batalionów przeciwnika. Ważna jest tu nie tylko strategia, ale i szczęście – o zwycięstwie decydują między innymi rzuty kostką. Nie oznacza to jednak, że interaktywna adaptacja będzie grą taktyczną. **Producenci zapożyczyli wprawdzie z planszowego oryginału realia (klasyczne fantasy połączone ze światem maszyn parowych) i bohaterów**, ale mechanika rozgrywki pochodzi już z zupełnie innych źródeł.

Fabuła gry obraca się wokół Smoka Apokalipsy – olbrzymiej bestii wyhodowanej z Magicznego Jaja (autorom fabuły należy pogratulować oryginalności) przez tajemniczą, jaszczuropodobną rasę Shyft. Bohater – jeden z pięciu do wyboru – ma za zadanie zgładzić kreaturę i zapewnić spokój w królestwie. Niestety, nie tylko on rusza w ślad za potworem. Równoległe poszukiwania prowadzi potężny mag, przewodzący mrocznemu Kultowi Apokalipsy. Gdy będziesz podróżował przez sześć rozległych krain, poplecznicy maga nieraz staną na twojej drodze. Ale bez obaw! Do bohatera przyłączą się również inni śmiałkowie – pozostała czwórka, której nie zdecydowałeś się wybrać na początku gry.

Każda z dostępnych postaci posiada właściwe dla siebie umiejętności, które w czasie gry możesz rozwijać w dowolnym kierunku. Na przykład urocza pani **wampir zna arkana nekromancji, potrafi żywić się energią życiową przeciwników, jak również znakomicie walczy wręcz.** Tę ostatnią umiejętność posiada także krasnoludzki snajper, który jednocześnie specjalizuje się w broni palnej, a i materiały wybuchowe nie są mu obce. Obrońca elf wie co nieco o fechtunku, znakomicie strzela z łuku, potrafi też skutecznie strzec swych kamratów. **Najlepszą wojowniczką jest jednak amazonka**, a jej umiejętności bojowe rozgałęziają się na trzy dziedziny – dziewczyna może postawić na szybkość, ataki na odległość bądź doskonalić postawę defensywną. Ostatni z bohaterów to drakoński mag, który z równą wprawą włada ogniem co żywiołami powietrza czy ziemi.

Córa ciemności wysysa krew bardzo higienicznie – zaklęciem działającym na odległość.

Każdy ze śmiałków mieszka w jednej z pięciu krain królestwa, każdy zaczyna przygodę tam, skąd pochodzi – ale by ukończyć grę, trzeba będzie zwiedzić wszystkie miejsca. Poszukiwania Smoka Apokalipsy powiodą cię od krasnoludzkich jaskiń, poprzez starożytne budowle amazonek i rojące się od nieumarłych wojowników pustynie, aż po lodowe cytadele elfickich mędrców. **Kiedy skompletujesz już drużynę, czeka cię jeszcze wyprawa do Vurgra Divide – miejsca, w którym rozegra się ostateczna bitwa z siłami Kultu Apokalipsy.**

W każdej z krain będziesz musiał wykonać co najmniej trzy duże zadania, ale autorzy nie zapomnieli również o misjach pobocznych. Potwory, które napotkasz na swojej drodze, będą dostosowane do aktualnego stanu drużyny, tj. jej wielkości czy poziomu zaawansowania. **Co więcej, raz „wyczyszczony" teren może z czasem zostać opanowany przez inny gatunek stworów**, w związku z czym nawet przy ponownym przemierzaniu poznanych już obszarów nie powinna doskwierać ci nuda. Dodatkowym plusem takiego rozwią-

Bohaterowie z plastiku

Więcej informacji o wydanej przez WizKids figurkowej, planszowej wersji Mage Knight znajdziesz na stronie **www.wizkidsgames.com/mageknight/**. Na zachętę – tak wyglądają figurki z tej fascynującej gry...



Wiejska dyskoteka na otwartym powietrzu. Będzie się działo!



Skąd się biorą Pac-Many

Niewiele osób wie, że firma Namco – gigant elektronicznej rozrywki – powstała już w 1955 roku! Oczywiście, wówczas nie tworzono w niej jeszcze gier – ich automaty zaczęły pojawiać się w salonach dopiero od 1974, kiedy to Namco przejęło japońską filię Atari. Od tego czasu przedsiębiorstwo odnosi same sukcesy, zapewniając wygłodniałym graczom rozrywkę na najwyższym poziomie. To właśnie Namco dało światu Pac-Mana wraz z niezliczoną liczbą sequeli. Wśród ich dorobku znajduje się także popularna serial Tekken czy cykl gier wyścigowych Ridge Racer. Trudno się zatem dziwić, że wejście legendy gier wideo na rynek PeCetowy wywołuje tak żywe emocje.



Alicja od dziecka nie lubiła pająków...

Autorzy obiecują, że wszelkiego rodzaju zbroi, broni itd. będzie więcej niż w innych grach tego typu.

zania jest różnorodność łupów, jakie będziesz mógł zdobyć. Autorzy obiecują, że wszelkiego rodzaju zbroi, broni i innych urozmaiceń będzie więcej niż w jakiejkolwiek tego typu grze do tej pory. Nie ze wszystkich będziesz mógł jednak skorzystać – niektóre akcesoria dostępne są tylko dla postaci, które rozwinęły swoje umiejętności w odpowiednim kierunku (takie rozwiązanie ma zachęcić do kilkakrotnego przechodzenia gry). Zdobyte bronie będzie można również ulepszać. **Ciekawie zapowiada się zwłaszcza możliwość zlecenia krasnoludzkim kowalom wtłoczenia w rękojeść oręża magicznego kruszcu**, co nada wziętemu na warsztat ostrzu cudowne właściwości.

Wszelkiego rodzaju błyskotki okażą się oczywiście znacznie cenniejsze w trybie multiplayer, który zapowiada się nader ciekawie. Nie wiadomo jeszcze, czy projektanci umożliwią jednoczesną grę więcej niż pięciu graczom. Owiana tajemnicą jest również liczba dostępnych trybów gry (na razie wiadomo tylko, że oprócz tradycyjnego przechodzenia głównej kampanii będzie można również „skoczyć" do konkretnej misji). **Intrygująco przedstawia się natomiast system ataków łączonych.** Jeden z nich z pewnością miło skojarzy się fanom X-Men – otóż obdarzony odpowiednią siłą gracz może rzucić swoim druhem, krasnoludem, w grupę wrogich stworów, rozbijając ich bitewny szyk. Niezbędna okaże się tu jednak koordynacja działań. Założenie bardzo pomysłowe – ciekawe, jak będzie z realizacją.

Mage Knight z pewnością nie będzie żadną rewolucją – bo i nie ma nią być – ale może okazać się bardzo solidnym tytułem dla miłośników RPG-ów okraszonych sporą dawką akcji. Pozostaje trzymać kciuki za Namco – oby zapewnili PeCetowej braci rozgrywkę równie dobrą jak ta, którą od lat nieprzerwanie serwują użytkownikom konsol.

Mage Knight: Apocalypse

Producent:	Dystrybutor PL:
Namco	brak

http://www.namco.com/games/mkapocalypse/

Premiera: I kwartał 2006

Gatunek: RPG/akcja


system ataków łączonych • rozległy świat • gratka dla fanów planszowego oryginału


konwencjonalna fabuła... • ... i takież realia świata gry

Kolejny action RPG – czy Mage Knight ma szansę zabłysnąć na tle konkurencji?...

Autor: PanDora

Nowe szaty Caesara, złotą nitką tkane.

Niektórzy historycy twierdzą, że Juliusz Cezar był maniakiem gier komputerowych. A swoje ulubione programy nabywał u kartagińskich kupców...

CAESAR IV


Mimo nowego silniczka graficznego Caesar IV zachowuje klimat serii.

Hmm, może trochę minąłem się z prawdą. Ale gdyby mógł, Cezar na pewno zagrałby w Caesara IV, bo zarządzanie miastem z czasów Imperium Rzymskiego to świetna zabawa. Udowodniono to już w 1993 roku, kiedy ukazała się pierwsza część serii. Wtedy fani strategii zakochali się w ekonomicznych symulacjach starożytnych metropolii. Niedługo później firma Impressions Games (twórcy wspomnianej produkcji) rozpoczęła zmasowany „atak klonów" – poza kolejnymi odsłonami cyklu o rzymskim przywódcy dostaliśmy takie tytuły jak Faraon czy Zeus. **Niedawno ujawniono pierwsze informacje na temat kolejnej, czwartej już gry z kultowej serii Caesar.**



Na początku rozgrywki twoja władza będzie obejmować tylko jedną prowincję Cesarstwa Rzymskiego. Dopiero po sukcesach gospodarczych na powierzonych ci terenach otrzymasz kontrolę nad kolejnymi ziemiami. **Szczebel po szczeblu, trup po trupie, misja po misji będziesz wspinać się na wyżyny rzymskiej hierarchii, aby na samym końcu zostać Cezarem.** Zadania, przed którymi staniesz, będą ciekawe o tyle, że wykroczą poza zasięg centrum państwa rzymskiego. Trafisz m.in. w rejony obecnych Niemiec, Wielkiej Brytanii, Rumunii, Egiptu, Hiszpanii, a także do Azji Mniejszej i na Sycylię.


Ktoś zostawił lupę przy oknie...

Gdzie by cię nie wysłali, to właśnie ty będziesz musiał się zająć tworzeniem miasta, jego polityką i wszelkimi problemami obywateli. Planowanie rozbudowy kolejnych dzielnic, kwestie transportu i komunikacji, handel, wydobywanie surowców i produkcja towarów (łącznie będzie ich ponad 30!), organizowanie służb porządkowych itd. – na twoich barkach spocznie naprawdę sporo (*wizyty na siłowni w końcu się na coś przydadzą, he, he, he – Rednacz*).

Będziesz musiał oczywiście dbać również o skomplikowane sprawy finansowe miasta. To one będą decydować o twoim sukcesie, zarówno w oczach poddanych, jak i przełożonych ze stolicy imperium (część dochodów idzie, ku chwale Rzymu, do skarbca państwa). Bogactwo pomaga również w rozbudowie armii. **Dobrze opłacone i liczne legiony to nie tylko niezbędna ochrona twoich poddanych.** Potężną armię można wykorzystać do podbojów okolicznych prowincji będących pod kontrolą wroga.

Jak twierdzą programiści, **Caesar IV zapewni zróżnicowaną zabawę (m.in. tryb kariery i pojedyncze scenariusze) na około 100 godzin.** I choć będzie to rozrywka wymagająca intelektualnego wysiłku, to – w trosce o leniwych umysłowo graczy – umieszczono w grze licznych doradców, pomagających w sprawowaniu rządów.

Z pomocą przyjdzie również zawarty w programie element simsopodobny. Po mieście przechadzać się będzie około 75 rodzajów mieszkańców, a każdego z osobna będziesz mógł zapytać o samopoczucie i opinię na temat władcy (czyli ciebie). **Wypowiedzi poddanych będą dużo bardziej zróżnicowane i rozbudowane niż we wcześniejszych częściach serii.**

Oprawa audiowizualna, jak to zwykle słyszymy na etapie zapowiedzi każdego nadchodzącego hitu, ma stać na bardzo wysokim poziomie. **Świat Cezara Czwartego będzie oferować pełen trójwymiar ze szczegółowymi modelami budynków, realistyczną animacją postaci i swobodną pracą kamery.** Gra tworzona jest na zupełnie nowym silniku o nazwie Linden i na pierwszych screenach wygląda nadzwyczaj obiecująco. Aby zachować klimat dawnych wieków, do prac nad ścieżką dźwiękową zaproszono kompozytora Keitha Pizza (twórcę muzyki w grze Faraon).

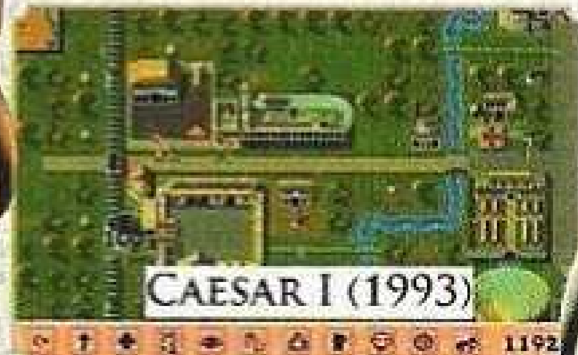
Gra powstaje na nowym silniczku o nazwie Linden i na pierwszych screenach wygląda bardzo obiecująco.

Czy programiści, których ostatnim dziełem jest średnio udane „Children of the Nile", poradzą sobie z wyzwaniami, jakie niesie stworzenie czwartej odsłony tak popularnej serii jak Caesar? O tym przekonamy się już jesienią 2006. Jak rzekłby lud rzymski – gdyby tylko studiował informatykę – „*.avi Cezar!". Czekamy z niecierpliwością.


Kiedy zbudowano deptak, okazało się, że nie ma kto po nim chodzić...


Jest już stadion do futbolu...

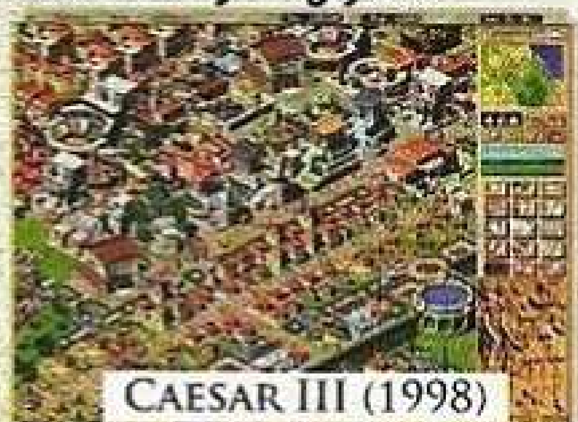
CEZAR Z RODZINĄ



Tak się zaczęło – oto płaski jak deska pierwszy Cezar...



Nowa grafika, stare mechanizmy rozgrywki.



Najlepsza, niesamowicie grywalna część serii!



A jaki będzie Caesar IV?

Caesar IV

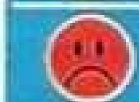
Producent:	Dystrybutor PL:
Tilted Mill Entertainment	CD Projekt

http://www.caesariv.com/

Premiera: 2006

Gatunek: strategia


stary, dobry Caesar • rozbudowane opcje ekonomiczne i dyplomatyczne


mało innowacji • nowy engine to duża niewiadoma

Czwarta odsłona Caesara skazana jest na sukces. Będzie w niej wszystko to, co tak nas urzekło w poprzednich częściach – podniesione do kwadratu.

Autor: Daniel „KULL" Sodkiewicz

Microsoft zabił PeCety!

A przynajmniej przyczynił się do spadku znaczenia komputerów osobistych jako platformy do gier - tak wynika z oświadczenia prasowego wystosowanego przez Microsoft w pierwszej połowie września.

Gigant z Redmond przyznaje się do błędu tylko dlatego, że zamierza całkowicie zmienić swoją politykę dotyczącą wspierania i inwestowania w branżę gier komputerowych. Microsoft opracował 18-miesięczny plan, w wyniku którego platforma PC (firmowana marką **Games for Windows**) ma osiągnąć renomę zbliżoną do PlayStation czy Xboxa. Częścią tej strategii ma być wypuszczanie gier równolegle na PeCety i Xboxa 360 oraz opracowanie szeregu urządzeń peryferyjnych (joysticków, padów itd.) kompatybilnych zarówno z komputerami, jak i konsolą Microsoftu. Firma będzie także wspierać producentów gier, by w pełni wykorzystali oni możliwości nowego systemu operacyjnego o nazwie Windows Vista, który trafi na rynek w drugiej połowie 2006 roku.



Plan Microsoftu został żywo przyjęty przez branżę - część dystrybutorów już zapowiedziała, że wkrótce wszystkie swoje gry oznaczać będzie znaczkiem Games for Windows. To dobra wiadomość dla wszystkich graczy z awersją do konsol. Po długim okresie przewagi PlayStation i Xboxa liczba nowych gier wydawanych na PC może wyraźnie wzrosnąć, a platforma ta odzyska stracony udział w rynku!

www.microsoft.com

S.W.A.T. 4 i pół



Rosyjska mafia ukrywa się w najdziwniejszych miejscach...

Szykuje się dodatek do doskonałego taktycznego shootera **S.W.A.T. 4**! Przygotuje go (podobnie jak podstawkę) studio Irrational, jednak tym razem prace prowadzi inny zespół programistów tej firmy.

Czego możemy spodziewać się po dodatku? Będą na pewno nowe bronie (m.in. wyrzutnie granatów i karabiny snajperskie) oraz elementy ekwipunku. Zmienią się także zasady gry, np. podejrzani będą teraz mogli ostrzeliwać się na ślepo, jak również pozbywać się dowodów (ważny stanie się czas pojmania przestępcy). Poza tym, podobnie jak w S.W.A.T. 3, każdą napotkaną osobę trzeba będzie zneutralizować (np. zaaresztować) - na zastanawianie się nad tym, czy trafiłeś na zakładnika czy terrorystę, będzie czas po zakończeniu akcji.

Poza nowymi misjami przeznaczonymi dla jednego gracza (będzie ich siedem, niektóre z nich fabularnie połączone) pojawią się także mapy, które rozgrywać będzie można w multi, także w trybie co-op (do dziesięciu graczy!). Dodatek, noszący podtytuł **The Stetchkov Syndicate**, pojawi się w sprzedaży już w pierwszym kwartale 2006 roku. Czekamy!

www.swat4.com

Dobrzy, źli i brzydcy

Moda na gry korzystające z licencji starych filmów trwa - Electronic Arts przygotowuje „Ojca Chrzestnego", powstają produkcje bazujące na „Człowieku z blizną", „Szczękach", „Taksówkarzu" i „Brudnym Harrym". Clint Eastwood, bohater tego ostatniego filmu, zagrał również główną rolę w kolejnym obrazie, który zobaczymy niedługo, w wersji interaktywnej, na ekranach naszych monitorów.



Clint to raczej ten brzydki...

Mowa o filmie „Dobrzy, źli i brzydcy" (**„The Good, the Bad and the Ugly"**), klasycznym westernie z 1966 roku w reżyserii Sergio Leone. Gra zrealizowana będzie w konwencji TPP, niemal na pewno usłyszymy w niej legendarną, oryginalną ścieżkę dźwiękową, skomponowaną przez Ennio Morricone. Odpowiedzialne za ten tytuł studio Bits (twórcy m.in. Constantine) chce także pozyskać do współpracy Clinta Eastwooda, który miałby użyczyć swojego głosu. Gra ukaże się w drugiej połowie 2006 roku.

www.bitsstudios.com

Dzikus powraca!



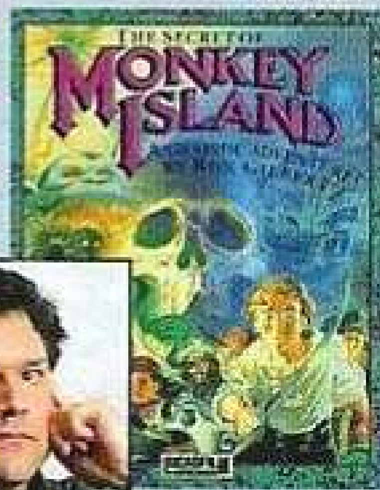
Mamo, poznaj mojego chłopaka!

Studio S2 Games ogłosiło, że trwają prace nad kontynuacją gry Savage, nietypowej hybrydy FPS-a i RTS-a rozgrywanej w całości w sieci. **Savage 2: A Tortured Soul** ma rozwijać mechanikę rozgrywki zaprezentowaną w oryginale, dodając przy tym wiele nowych elementów. Zmieni się to, na co narzekali gracze - np. system walki wręcz będzie teraz bardziej rozbudowany, z kombosami, specjalnymi ciosami itd. W nowej grze zwiększy się liczba dostępnych jednostek (do 20), jak również ich różnorodność. Niestety Savage 2: A Tortured Soul przeznaczony jest przede wszystkim do gry w sieci, posiada jednak moduł treningowy dla jednego gracza, rozbudowany podobnie jak tryb single w serii Battlefield. Premiera latem 2006 roku!

savage2.s2games.com

KRÓTKO I SZYBKO

Małpia Wyspa w Paryżu?





Ron Gilbert, twórca dwóch pierwszych części kultowej serii przygodówek The Secret of Monkey Island, wraca do projektowania gier! Gilbert przygotował wstępne założenia swojego nowego projektu i w najbliższych tygodniach zamierza o nim rozmawiać z wydawcami. Tematem interesuje się podobno Ubisoft.

Dwa trony księcia

Znamy już oficjalny tytuł trzeciej części gry Prince of Persia. Nowa produkcja o przygodach księcia będzie zatytułowana **Prince of Persia: Two Thrones**. Przypominamy, że w Dwóch Tronach kierować będziesz nie jednym, a dwoma (Ciemnym i Jasnym) książętami, różniącymi się umiejętnościami i stylem walki.



Milion Guild Wars



Sukces World of Warcraft sprawił, że większość sieciowych RPG-ów przechodzi poważne trudności. Jedynie **Guild Wars**, dostępny również w Polsce MMORPG firmy NCsoft, jakoś sobie radzi - liczba jego użytkowników właśnie sięgnęła miliona. Co prawda, Guild Wars finansowany jest zupełnie inaczej niż WoW, ale i tak gratulujemy!

Magnat w branży!



To na razie news czysto branżowy, ale kto wie, jakie konsekwencje będzie miał dla przyszłości? Koncern News Corp, należący do medialnego magnata Ruperta Murdocha, kupił za 650 milionów dolarów serwis internetowy **IGN.com** poświęcony głównie giercowaniu. Jeśli zwiększy to popularność gier w USA, przełoży się w długim okresie czasu na wzrost w całej branży. A to raczej dobre wieści...

Otwórz biznes z The Sims

Nie powinno być to zaskoczeniem dla nikogo – powstaje kolejny dodatek do **The Sims 2**. W oryginale będzie on zatytułowany **Open for Business** (u nas pewnie będzie to po prostu Biznes) i ukaże się najprawdopodobniej w maju. W nowym add-onie simy będą mogły zakładać i prowadzić własną firmę. Niestety, jak dokładnie będzie to zorganizowane, jeszcze nie wiemy, bowiem studio Maxis nie udostępniło jak dotąd żadnych dodatkowych informacji.



www.thesims2.com

Z garażu do Kairu

The Shadow of Aten



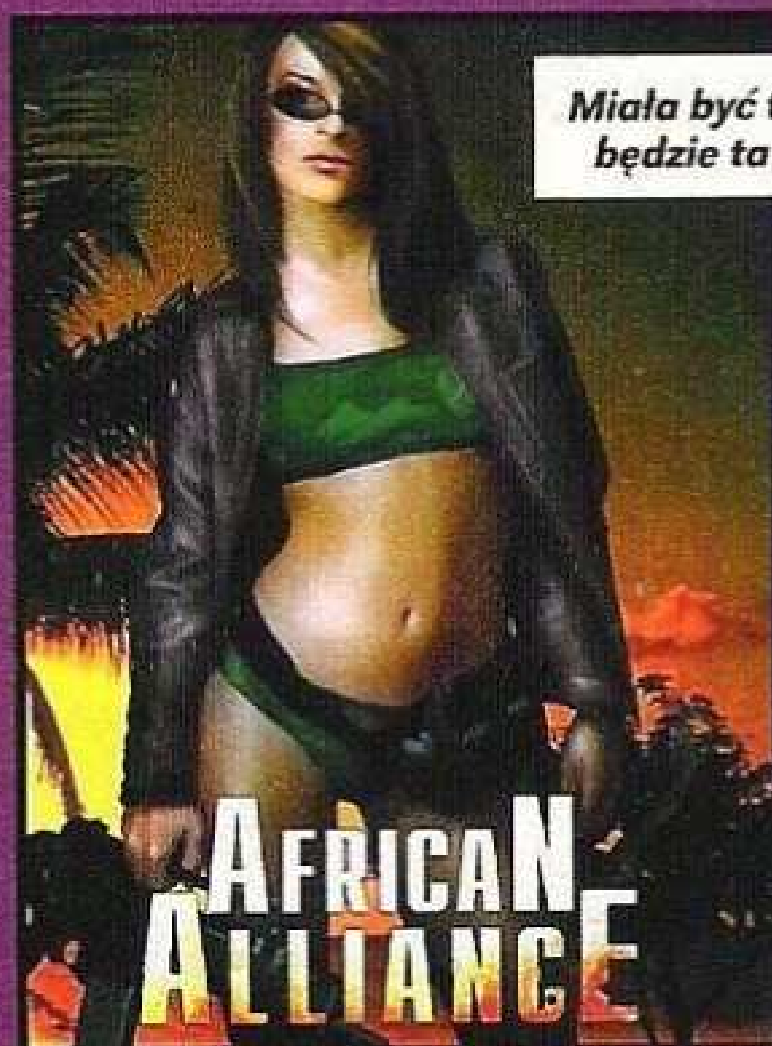
To chyba nie Allan Scott...

Debiutujące na rynku hiszpańskie studio Silicon Garaje (Krzemowy garaż) zapowiedziało grę, która przeniesie nas w czasie i przestrzeni do Kairu z 1936 roku. W przygodówce **The Shadow of Aten** wcielisz się w Allana Scotta, byłego agenta angielskiej armii kolonialnej, który próbuje rozwiązać zagadkę tajemniczej śmierci znanego archeologa. Sprawa będzie się oczywiście wiązała z przerażającymi starożytnymi klątwami. Równie przerażająca jest zapowiadana data premiery gry – pojawi się ona dopiero w czwartym kwartale 2007 roku!

www.theshadowofaten.com

Koniec African Alliance

Miała być ta z lewej..: będzie ta z prawej.



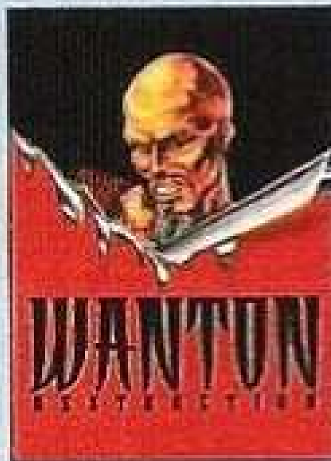


Firma Game Factory poinformowała o zawieszeniu prac nad grą **African Alliance**, jedną z planowanych kontynuacji serii Jagged Alliance. Jednocześnie członkowie zespołu pracującego nad tym tytułem przeszli do ekipy tworzącej **Jagged Alliance 3D**, która to produkcja ma się ukazać już na początku przyszłego roku.

www.mistgames.com

Dodatek po latach

Każdy, kto śledzi historię **Duke Nukem Forever**, wie, że 3D Realms to studio, w którym czas płynie... inaczej. Kilka tygodni temu ukazał się dodatek do ich gry **Shadow Warrior** z 1997 roku! Add-on, zatytułowany Wanton Destruction, miał ukazać się wkrótce po premierze oryginału, ale w wyniku kłopotów z dystrybutorem został wstrzymany i... zaginął. Jeden z programistów przypadkiem znalazł jednak ów dodatek na zapomnianej płycie CD – dzięki temu możesz go ściągnąć ze strony www.3drealms.com.





Doom w kinie

Wiemy już, jak będzie wyglądał plakat reklamujący filmową adaptację gry **Doom**. To całkiem zgrabne dziełko, w sprytny sposób nawiązujące do stylu gry. Warto dodać, że reżyserem obrazu jest nasz rodak Andrzej Bartkowiak, a w obsadzie pojawią się m.in. Rosamund Pike (znana z „Śmierć nadejdzie jutro") oraz Dwayne „The Rock" Johnson (m.in. „Król Skorpion").



Ciemna Gwiazda Jeden

Czyli **DarkStar One** – pod tą tajemniczą nazwą kryje się nowa gra zapowiedziana przez studio Ascaron Entertainment, znane m.in. z serii Port Royale. Nadchodząca produkcja firmy nie będzie jednak osadzona w realiach pirackich Karaibów, a w odległej przyszłości, w której młody pilot Kayron Jarvis kieruje statkiem kosmicznym o tytułowej nazwie DarkStar One.


Pod względem grafiki...

Produkcja będzie łączyła elementy kosmicznego symulatora, gry handlowej i strategicznej (co oznacza, że będzie po prostu nowoczesnym klonem staruńkich Elite i Frontiera). Osią fabularną ma być osobista chęć zemsty Jarvisa (na kim, tego jeszcze nie wiemy), ale oczywiście w trakcie zabawy okaże się, że – niejako przy okazji – trzeba też będzie uratować galaktykę przed nacją kosmitów o nazwie Thul.

Twórcy obiecują szybką akcję, bogaty świat gry, swobodę wyboru, fenomenalną grafikę oraz... szybką premierę. Choć dopiero co zapowiedziane, DarkStar One ma trafić do sprzedaży już w pierwszym kwartale 2006 roku.


...DarkStar One zapowiada się znakomicie.

www.ascaron.com

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Prawdziwe zbrodnie Morfeusza

Prace nad **True Crime: NYC** idą pełną parą. Koncern Activision ogłosił niedawno listę aktorów, którzy użyczą swojego głosu bohaterom gry. W główną postać wcieli się Avery Wadell, którego mogliśmy zobaczyć m.in. w komedii „Ostra jazda". Prawdziwe atrakcje czekają nas jednak w obsadzie ról drugoplanowych. Christopher Walken wcieli się w agenta FBI Gabriela Whittlinga, Laurence Fishburne (Morfeusz z „Matrixa") zagra Isaiaha Reeda, ojca głównego bohatera... i narkotykowego króla Nowego Jorku. Usłyszymy również głosy Mickeya Rourke'a oraz aktorek Mariski Hargitay i Traci Lords, które wystąpiły już w poprzedniej części gry. True Crime: NYC trafi do sprzedaży już w listopadzie!

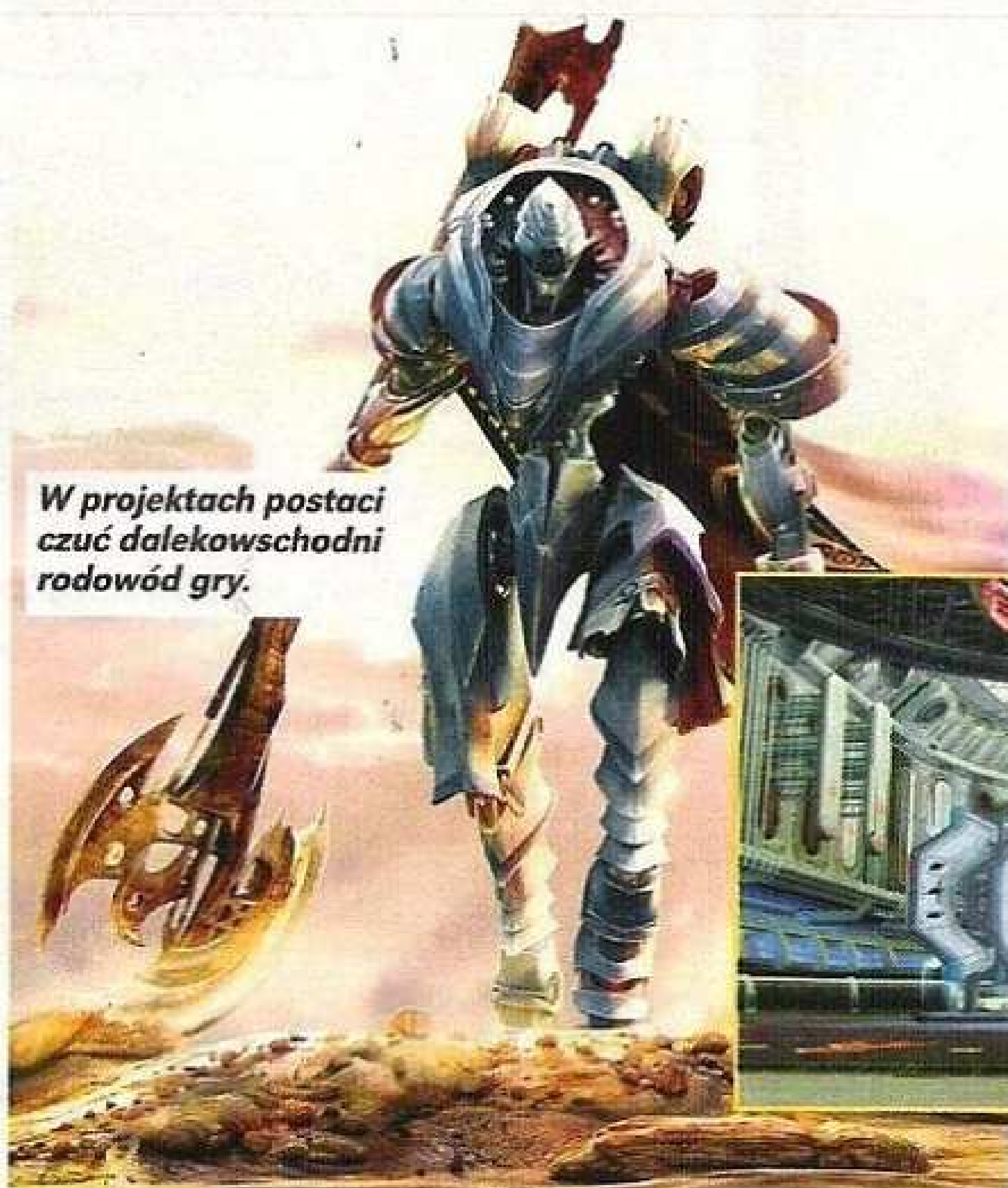

W grze o Nowym Jorku nie mogło zabraknąć subwaya.



www.truecrime.com

RF ONLINE

Angielska firma Codemasters szykuje się do wprowadzenia na europejski rynek dalekowschodniej gry z gatunku MMORPG zatytułowanej Rising Force Online. Na Starym Kontynencie gra ma nosić tytuł **RF Online**, ukaże się na początku 2006 roku, a będzie wyglądać... tak jak na screenach.


W projektach postaci czuć dalekowschodni rodowód gry.





www.codemasters.co.uk

KRÓTKO I SZYBKO

Nie graj, bo zginiesz!

W Azji kolejna ponura afera związana z grami komputerowymi... Młoda mieszkanka Pekinu zamordowała swojego narzeczonego tylko dlatego (*tylko? – dziewczyna Rednacza*), że zbyt wiele czasu spędzał, grając w **sieciowe gry RPG**. To przestroga dla wszystkich grających w WoW-a – podczas sesji nie wpuszczajcie swoich dziewczyn (*jakich dziewczyn? – Rednacz*) do domu!

Automaty z H-L 2

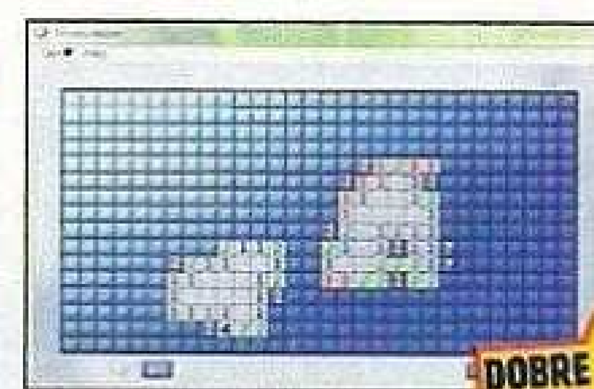
HALF-LIFE 2 SURVIVOR

Wiedziałeś? **Half-Life 2**, doskonały FPS, jedna z najlepszych gier wydanych na PC, ma wkrótce trafić na nową platformę. Nie będzie to jednak żadna z nowych konsol, a... automat na monety. Tę nietypową wersję gry – z podtytułem **Survivor** – wypuści firma Taito i być może już za rok zagramy w nią w jednym z nadbałtyckich kurortów!

Spóźnione szczęki



Nie dalej jak dwa numery temu pisaliśmy o zapowiadanej przez firmę Majesco grze **Jaws Unleashed** (opartej na licencji znanego filmu Stevena Spielberga „Szczęki"), informując, że gra ukaże się w październiku 2005 roku. Niestety! Majesco postanowiło przesunąć datę premiery na wiosnę 2006 roku, nie podając nawet przyczyn tego spóźnienia. Pozostaje nam tylko czekać...



DOBRE WIEŚCI

Nowy saper

Znamy zawartość katalogu Gry w menu Start nadchodzącej nowej generacji systemu Windows. Windows Vista (tak będzie się nazywał) udostępni nam sześć gier, w tym m.in. Mah Jonga, szachy, pasjansa oraz kultowego **Sapera**. Zwróć uwagę na oszałamiające efekty 3D i dynamicznie generowane oświetlenie. **Jest powód, by kupić Vistę!**

Petroglyph knuje z SEGA

Wiadomość na pierwszy rzut oka błaha, ale kto wie, jakie będą konsekwencje opisywanego przez nią faktu? Studio **Petroglyph**, założone przez byłych pracowników Westwood Studios (mają więc na koncie takie gry jak Blade Runner, Eye of the Beholder, Dune 2 i Command & Conquer), podpisało kontrakt z koncernem **SEGA** na stworzenie „gry typu RTS, przedstawiającej współczesny lub futurystyczny konflikt, przeznaczonej na platformę PC". Petroglyph pracuje teraz nad jedną z najciekawszych nadchodzących strategii, Star Wars: Empire at War (patrz: zapowiedź na stronie 12), ale zaraz po premierze tej gry zabiera się za nowy projekt. Współpraca tak utalentowanych i doświadczonych programistów z wydawcą, który ostatnio bardzo dynamicznie inwestuje w rynek PC, może przynieść doskonałe efekty! Czekamy


Co przygotuje Petroglyph po Empire At War?

www.petroglyphgames.com

Będzie Sam & Max?


Zwariowany duet Sam i Max jednak wróci na nasze komputery!

Przygodówka **Sam & Max Hit The Road** z 1993 roku uważana jest przez fanów gatunku za jedną z najciekawszych produkcji w historii. Niestety, mimo kilku prób, kontynuacja tej gry nigdy nie ujrzała światła dziennego – najbliżej finalizacji był projekt zatytułowany Sam & Max: Freelance Police, zawieszony jednak w ubiegłym roku przez LucasArts. Są dobre wieści! Firma Telltale Games (wydawcy m.in. przygodówki Bones) zdobyła prawa do tytułu Sam & Max i zamierza wydać szereg gier bazujących na tej licencji. Udało im się także pozyskać do współpracy Steve'a Purcella, jednego z twórców oryginalnego Sama & Maxa. Ten temat na pewno będziemy śledzić – więcej informacji już wkrótce!

www.telltalegames.com

Era Aniołów


Brakuje tylko żółwi błotnych.

Rosyjskie studio Boolat zapowiedziało nową grę action RPG, która przynajmniej pod względem fabuły zapowiada się nadzwyczaj ciekawie. Produkcja ta, zatytułowana **Age of Angels**, przedstawi historię Metathrona, anioła zesłanego przez bogów do świata opanowanego przez wyznawców zła. Gra będzie podzielona na trzy duże rozdziały po dziewięć poziomów w każdym, które przechodzić będzie można w dowolnej kolejności. Również w obrębie każdego poziomu fabuła ma być nieliniowa, a cała gra ma mieć aż cztery zakończenia. Więcej szczegółów wkrótce!

www.boolat.com

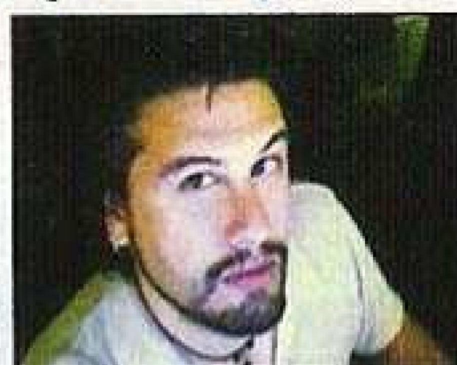
BROTHERS IN ARMS

Brothers in Arms 3

Na stronie 30 zastanawiamy się, czy BiA: Earned in Blood to raczej samodzielny dodatek, czy pełnoprawna kontynuacja oryginału, tymczasem twórcy gry nie mają takich rozterek. Poinformowali, że trwają prace nad... **Brothers in Arms 3**. Gra na pewno ukaże się na PC oraz konsolę PlayStation 3, a więcej szczegółów na ten temat producenci ujawnią już wkrótce. Oby tym razem zmieniono coś więcej niż tylko nazwę i fabułę...

Romero wciąż koduje

John Romero, po zwolnieniu z firmy Midway, ma się całkiem dobrze. Ten legendarny programista, założyciel id Software i Ion Storm, stworzył kolejne studio, które rozpocznie wkrótce prace nad nowym projektem. Romero nie chce jednak na razie ujawniać szczegółów, twierdzi tylko, że dla wszystkich jego nowa gra będzie ogromnym zaskoczeniem.


Romero z nadzieją patrzy w przyszłość...

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

SMS

Miejsce	Zmiana	Gra	kod
1		GTA: San Andreas	277
2	=	Dungeon Siege II	282
3	↑	Earth 2160	283
4	↑	Bard's Tale	280
5	↑	GTA: Vice City	025
6	↑	Juiced	270
7	↑	NFS: Underground 2	209
8	↑	Guild Wars	274
9	↑	LEGO Star Wars	267
10	↓	Worms 4	269
11	↑	Total Overdose	287
12	↓	Blood Rayne 2	262
13		Codename: Panzers – Phase Two	284

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysyłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**.

Propozycje:

	Gra		kod
1	Bet on Soldier	nowość	294
2	Black & White 2		288
3	Boiling Point		278
4	BiA: Earned in Blood	nowość	290
5	Close Combat: FtF		268
6	Driv3r		264
7	Empire Earth II		257
8	F.E.A.R.	nowość	292
9	Fable: The Lost Chapters	nowość	296
10	Fahrenheit	nowość	297
11	FIFA 06	nowość	295
12	FIFA Manager 06	nowość	293
13	Imperial Glory		273
14	Kozacy II: Napoleońskie boje		259
15	MOH: Pacific Assault		212
16	MotoGP 3	nowość	291
17	NHL 06		285
18	Pariah		276
19	Prince of Persia: Warrior Within		226
20	Project: Snowblind		260
21	Sacred: Podziemia		286
22	Settlers: Heritage of Kings		239
23	Silent Hunter III		261
24	Splinter Cell: Chaos Theory		258
25	SW: Battlefront		213
26	The Punisher		034
27	The Sims 2: Nocne Życie		289
28	Total Overdose		287
29	Twierdza 2		272

WYGRYWAJ!

Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy grę F.E.A.R., ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!



CDPROJEKT

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD™

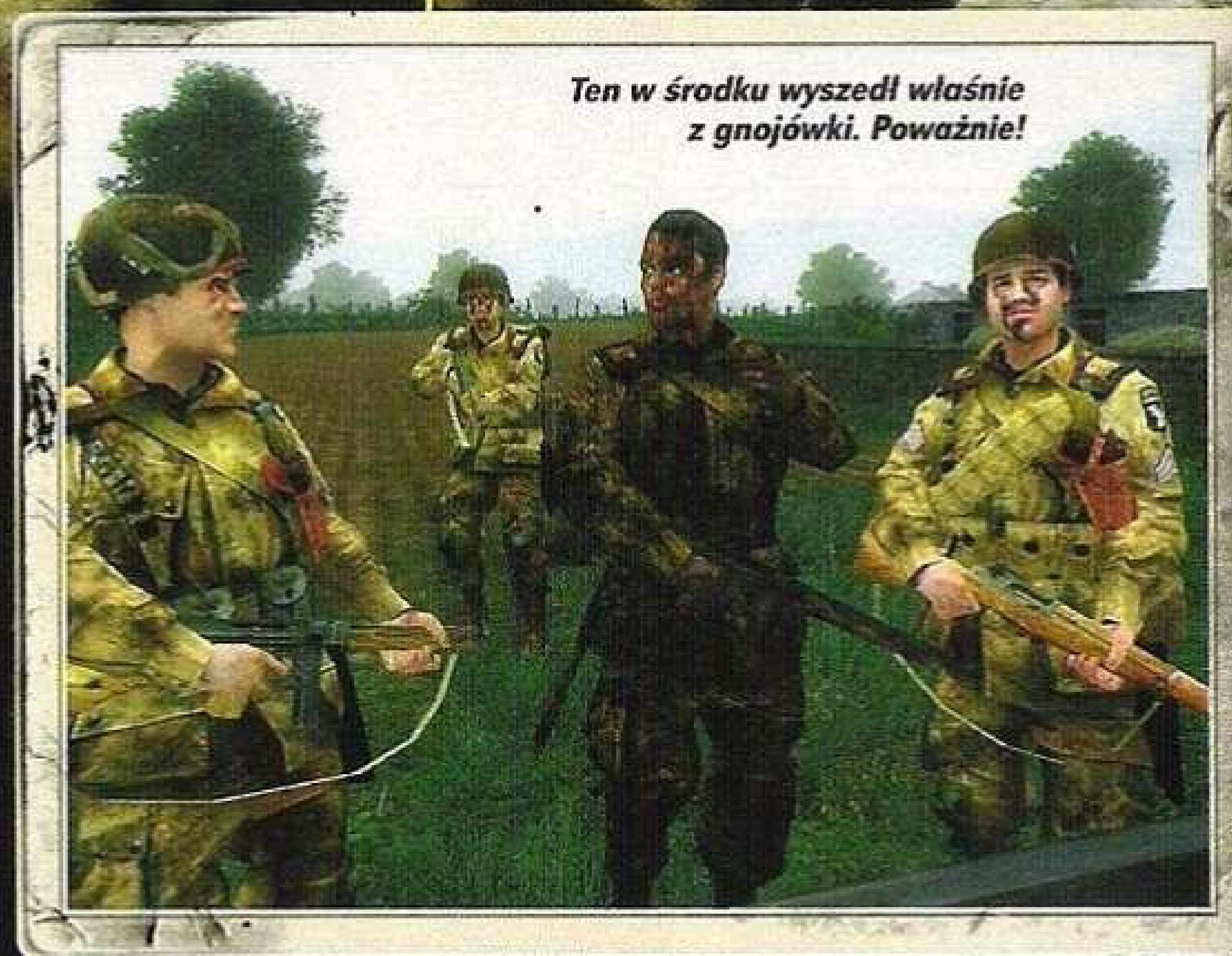
Earned in Blood – kontynuacja czy dodatek do pierwszego Brothers in Arms? Twórcy gry nigdy tego jasno nie wyjaśnili. Wiemy już dlaczego...

Na Brothers in Arms: Road to Hill 30, grę recenzowaną w majowym numerze Clicka, trochę narzekaliśmy, ale ostateczna ocena była i tak wysoka. BiA dostało u nas piątkę z minusem, głównie za klimat oraz pomysł, by umieścić akcję taktycznego shootera w realiach II wojny światowej. **Na niedociągnięcia – dość liczne – Road to Hill 30 można było przymknąć oko** chociażby dlatego, że pojawiało się tam wiele rozwiązań z jednej strony ciekawych, a z drugiej nowatorskich. Widać było ich potencjał, ale również to, że kilka rzeczy wymaga poprawy, bo po prostu nie sprawdza się w boju. **Przy Earned in Blood takiej taryfy ulgowej być już nie może.**

BiA: EiB (*he, he, he – Rednacz*) trafia na rynek w pół roku po premierze Road to Hill 30. Może to budzić wątpliwości, czy w tak krótkim czasie ekipie z Gearbox Software udało się stworzyć nową, pełnoprawną produkcję. Niestety podejrzenia te są całkiem uzasadnione – **Earned in Blood to zdecydowanie bardziej samodzielny dodatek do Brothers in Arms niż „dwójka" z prawdziwego zdarzenia.** Zmian w mechanice rozgrywki nie ma prawie wcale, została ona jedynie nieco udoskonalona, a największe nowości to tutaj tryb Skirmish (patrz: ramka) oraz inna fabuła i bohaterowie.

Tyle tylko, że... Nawet historia opowiedziana w grze to w pewnym sensie tylko alternatywna wersja wydarzeń, które znamy z Road to Hill 30. W tamtej grze bohaterem był sierżant Matt Baker, dobrze ułożony młody człowiek z St. Louis, który w wyniku splotu wypadków został dowódcą kompanii walczącej z Niemcami w Normandii tuż po D-Day. **W Earned in Blood kierujemy poczynaniami kaprala Joe „Red" Hartsocka, farmera z Wyoming**, który...

Johnny, nie poddawaj się! Zaraz dotrzemy do odtwarzaczy DVD po 199 zł.


Ten w środku wyszedł właśnie z gnojówki. Poważnie!

CHÂTEAU COLOMBIÈRES

Check and clear area

Specjalny taktyczny widok pozwala ci zaplanować każdą akcję.



Wybuch bomby atomowej?

Z Iraku do Normandii

Osoba, która gwarantuje, że to, co dzieje się na ekranie w Brothers in Arms, jest zgodne z historycznymi realiami, to John Antal, od dwóch lat emerytowany pułkownik amerykańskiej armii, z zamiłowania pasjonat militariów. Antal służył czynnie przez 30 lat, brał udział w operacjach w Korei, Kuwejcie i Iraku, również w ostatniej polsko-amerykańskiej „inwazji" na ten kraj. Od 2003 roku Antal współpracuje ze studiem Gearbox jako militarny konsultant i scenarzysta. Ma na koncie siedem książek, ponad pięćdziesiąt artykułów, jest też członkiem zespołu redakcyjnego przygotowującego magazyn Armchair General.

w wyniku splotu wypadków został dowódcą kompanii walczącej z Niemcami itp., itd.

Hartsock pojawiał się również w Road to Hill 30, podobnie jak i inne postacie z Earned in Blood, choćby szeregowi Michael Desola, Larry Allen i Michael Garnett. **Nowa fabuła toczy się więc niemal w tym samym miejscu i czasie, ma prawie identycznych bohaterów, w mniej więcej jednej czwartej przedstawia te same misje** (choć z innego punktu widzenia). Największi fani Road to Hill 30 – czyli rzeczywiście grupa graczy najbardziej zainteresowanych Earned in Blood – mogą to docenić, ale osobiście wolałbym zobaczyć w akcji nowych żołnierzy, zdobyć nimi inny kawałek okupowanej przez Niemców Europy.

Na nieszczęście powracają nie tylko bohaterowie, ale i słabości Brothers in Arms: Road to Hill 30. Rzeczami najbardziej krytykowanymi przy okazji tamtej produkcji były: całkowita liniowość rozgrywki w obrębie kolejnych map, stosunkowo niewielkie, ograniczone poziomy, powtarzalność taktycznych sytuacji, bierność komputerowych przeciwników oraz znikoma celność strzałów oddawanych przez gracza. Uff, sporo się tego nazbierało... Earned in Blood część z problemów rozwiązuje, ale tylko w nieznaczny sposób wpływa to na generalny odbiór gry.

Zmian w mechanice rozgrywki nie ma prawie wcale, a największe nowości to tryb Skirmish oraz inna fabuła.

Pierwszy Brothers in Arms wprowadzał pewną taktykę walki – oczywiście autentyczną, zgodną z realiami II wojny światowej – z której następnie należało korzystać praktycznie w każdym momencie gry. Chodzi o metodę czterech F, czyli Find'em, Fix'em, Flank'em, Finish'em. Przy okazji recenzji Road to Hill 30 przetłumaczyliśmy to sobie na metodę ZZOW – Znajdź, Zalej ogniem, Oflankuj i Wykończ – która dość obrazowo oddaje sens tej taktyki. Chodziło w niej o to, by grupą komputerowych towarzyszy broni ostrzeliwać przeciwnika tak, by nie miał on możliwości ruszenia się z zajmowanych pozycji. Wtedy drugim oddziałem lub bohaterem gry należało zajść wroga z boku i kilkoma celnymi strzałami zakończyć sprawę. Road to Hill 30 jak żaden inny tytuł umożliwiał wykorzystanie metody czterech F w praktyce, tyle tylko że **przy szóstej czy siódmej misji było to już działanie tak schematyczne, że gra zwyczajnie stawała się nudna. Niewiele lepiej jest w Earned in Blood** – żadna z przedstawionych tu sytuacji nie ma rozwiązania alternatywnego do ZZOW.

Są jednak i dobre wieści! Taktyczna rutyna przeszkadzała w poprzedniej części tym bardziej, że tam zalany ogniem przeciwnik nie ruszał się z zajmowanych pozycji, potulnie czekał na oflankowanie i egzekucję. W Earned in Blood jest już nieco inaczej, **hitlerowcy są aktywni, starają się szukać lepszych kryjówek, reagują na działania gracza, często również sami ruszają do ataku**, także korzystając z taktyki czterech F (*niczego innego na tej wojnie nie wymyślono? – Rednacz*). **Zmiana na lepsze w algorytmach AI jest wyraźnie widoczna, niestety dużo bardziej w zachowaniach przeciwnika.** Twoi chłopcy wciąż potrafią wybiec prosto na lufy wroga, odsłonić się w najmniej odpowiednim momencie. Czasem nielogiczności te są tak rażące, że aż trudno opanować zdenerwowanie – tym bardziej że gra zapisuje się w określonych punktach kontrolnych,



Krew, pot i łzy...

Niestety czołgiem możesz kierować, tylko wydając polecenia jego załodze.

Czerwony Joe

Joe „Red" Hartstock to postać opisana przez twórców gry bardzo dokładnie. W materiałach prasowych znaleliśmy m.in. jego pełną biografię (znajdzie się też zapewne w instrukcji do Earned in Blood). Joe wychowywał się na farmie, stąd doskonale wie, jak poruszać się w lesie. Wyczuwa z wyprzedzeniem niebezpieczne sytuacje, co zdobyło mu sympatię kolegów z oddziału. **Przed wyruszeniem na front Joe był zwykłym rozrabiaką**, co rusz wdającym się w bójki w barach. Dopiero znajomość z Ermą, jego przyszłą żoną, uspokoiła chłopaka. Decyzję o zaciągnięciu się do służby podjął, pragnąc odpracować swoje dawne grzechy. Teraz chce tylko przeżyć do końca wojny i wrócić do domu, do żony i córeczki, urodzonej dwa dni przed jego wylotem do Normandii. **Amerykanie kochają takie historie...**



Całkiem ładne te francuskie miasteczka...

Bieg pod obstrzałem – nowa olimpijska dyscyplina.

Tryb Skirmish

Całkowitą nowością jest w Earned in Blood tryb Skirmish, zestaw oddzielnych misji-sytuacji taktycznych, w których możesz poszaleć bez przejmowania się ciągłością fabuły. Mapy z tego trybu można rozgrywać na trzy sposoby: Objective, Time Attack oraz Defense. W Objective dostajesz do wykonania konkretne zadanie (np. zdobycie wzgórza), w Time Attack zadanie to starasz się wykonać w jak najkrótszym czasie. W Defense sytuacja wygląda nieco inaczej – jesteś atakowany przez kolejne fale nazistów, a twoim zadaniem jest odparcie jak największej ich liczby. Tu nie możesz wygrać, a jedynie zginąć jak najpóźniej. Co ciekawe, **mapy z trybu Skirmish możesz rozegrać również jako Niemiec**, strzelając do dzielnych amerykańskich chłopców!



Szczere amerykańskie twarze.

Wojna odcisnęła trwałe piętno na twarzy tego amerykańskiego chłopaka...

często dość odległych od siebie, a poza tym premiuje bezpieczne przeprowadzenie kompanii przez misję. To zaś z żołnierzami, którym zdarzają się „kiksy", może być więcej niż trudne.

Earned in Blood to również wciąż bardzo liniowa produkcja. To tym dziwniejsze, że **programiści z Gearbox podkreślają na każdym kroku, że stawiają na maksymalny realizm w odwzorowywaniu pola walki.** Z drugiej zaś strony przygotowują lokacje w taki sposób, by można było je przejść właściwie tylko jedną ścieżką, a obiekty, które blokują inne rozwiązania, to np. sięgający do pasa płotek albo jakiś mizerny krzaczek. Wiadomo, to gra komputerowa, a nie prawdziwe lądowanie w Normandii, ale w konkurencyjnych tytułach ograniczenia wirtualnego świata są zamaskowane dużo lepiej.

Największe zastrzeżenie, dotyczące niestety obu gier z cyklu Brothers in Arms, odnosi się do celności broni głównego bohatera. **Aby zwiększyć realizm, zrezygnowano z typowego celownika. Do wroga mierzysz, korzystając z muszki trzymanej właśnie broni.** Ustrzelenie kogokolwiek w ten sposób jest jednak bardzo – za bardzo – trudne, przez całą grę nie wyrobisz sobie pewności strzału. O headshotach możesz zapomnieć od razu, co gorsza zdarza się też, że zachodzisz przeciwników od tyłu na odległość metra, wysyłasz w ich kierunku serię, a te skunksiałe szkopiska, mimo ostrzału, potrafią obrócić się i odpowiedzieć zabójczym (dosłownie!) ogniem. Rozumiem, że **Brothers in Arms to nie typowy FPS typu Medal of Honor**, ale takie rozwiązanie wpływa ujemnie na grywalność cyklu. Gracze na to narzekali, szkoda więc, że nie wzięto ich sugestii pod uwagę. Pewnie dlatego, że ich realizacja wymagałaby dużo poważniejszych zmian w mechanice rozgrywki i rozplanowaniu lokacji.

To, co udało się zachować – a nawet wzmocnić – to klimat towarzyszący zabawie. Ograniczono refleksje bohaterów na temat wojny, moralności i śmierci towarzyszy broni, rozmowy dotyczą głównie czekających zadań. **W Brothers in Arms nie dokonujesz czynów tak heroicznych jak w Call of Duty**, nie masz wrażenia, że twoje działania wpływają w znaczący sposób na ogólny obraz zmagań aliantów z III Rzeszą, ale to właśnie dzięki temu czujesz się jak prawdziwy żołnierz na prawdziwej wojnie. Tu zdobywasz niewielki dworek przy drodze, w którym stacjonuje kilkunastu niemieckich żołnierzy, a nie fabrykę wykorzystywaną przez Niemców do prac nad bombą atomową. Na grywalność dobrze wpływa również większe niż w Road to Hill 30 zróżnicowanie lokacji, objawiające się przede wszystkim tym, że **spora część Earned in Blood dzieje się w przestrzeni zabudowanej, większych farmach czy miasteczkach.**

To miła odmiana po polach, łąkach i zagajnikach, w których walczyliśmy w pierwszej części gry i w początkowych rozdziałach Earned in Blood. Ogólnie lokacje – mimo wspomnianych już ograniczeń – zdają się zaprojektowane nieco lepiej, są ciekawsze, bardziej charakterystyczne, bywają czasami tłem dla bardzo emocjonujących strzelanin. To jednak za mało, by zapewnić tej grze ocenę wyższą niż ta otrzymana przez pierwowzór.

To, co denerwowało graczy przy okazji Road to Hill 30, nadal będzie ich denerwować w Earned in Blood, a poziom grywalności czy oprawy audiowizualnej (dodano obsługę efektu HDR) podniósł się tylko nieznacznie. Jeśli Road to Hill 30 porównamy do kinowego przeboju, Earned in Blood to szybko nakręcona kontynuacja przeznaczona do sprzedaży na płytach DVD i wyświetlania w kablówkach. Może nawet ciekawsza, ale docenią to tylko fani oryginału.



Gratka dla historyków

Podobnie jak w poprzedniej grze z cyklu Brothers in Arms, w Earned in Blood znaleźć można dużo materiałów historycznych, które można odblokować, przechodząc kolejne poziomy. Zobaczysz m.in. autentyczne zdjęcia lokacji, w których toczy się gra, a także poznasz wiele ciekawostek dotyczących specyfiki ówczesnych działań wojennych.

Brothers in Arms: Earned in Blood

Autor: Foch77

Producent:	Dystrybutor PL:
Gearbox	Cenega

http://www.brothersinarmsgame.com/

cena 79.90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,0 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB

poprawione AI przeciwnika • ciekawsze lokacje • tryb Skirmish • stosunkowo niska cena

niewiele zmian w stosunku do Road to Hill 30 • fatalna celność broni bohatera

Earned in Blood to tylko samodzielny zestaw dodatkowych misji, gwarantujących równie dobrą zabawę jak oryginał.

GRYWALNOŚĆ 4+

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 5-

OCENA 4+

Czapki z głów! Zakładać kaski! Jedziemy!



motogp 3

Ultimate Racing Technology

MotoGP 3 – gra, która nawet łysemu rozwieje malowniczo grzywkę!



„...wicher mnie w koszulę dmie!"



Leci sobie żabka.

Nie ma w tym wstępie grama przesady. Prędkość, z jaką będziesz się poruszał, przyprawia o zawrót głowy. Wystarczy delikatny ruch nadgarstkiem na manetce i już pędzisz 250 km/h. W MotoGP 3 **nie ma czasu na myślenie. Nieraz brakuje go nawet na właściwą reakcję.**

Szkielet poprzedniej części poddano jedynie kosmetycznym poprawkom. Wprowadzono kilka ulepszeń w fizyce jazdy i dodano nowe możliwości tuningu motorów. Jednak to za mało, by przyciągnąć nowych graczy. **Dlatego Climax wydumał tryb Extreme.**

Specjalnie na jego potrzebę **zaprojektowano szereg tras, które „umieszczono" w wielkich miastach całego świata.** Dzięki temu możesz śmigać nie po zamkniętych torach wyścigowych, a po ulicach **Barcelony, Tokio czy Pragi.** Nie są one zatłoczone, a i przy krawężnikach nie ma wielu ludzi, ale zupełnie inaczej jedzie się nocą, środkiem jezdni. Szczególnie w chwili, kiedy prowadzisz mechaniczną bestię o pojemności 1200 cm^3. Oczywiście, aby móc czymś takim jechać, musisz wpierw zarobić odpowiednią gotówkę. A to oznacza wiele startów i wiele zwycięstw.

Prócz startów w fikcyjnych ulicznych zawodach możesz spróbować swoich sił w Grand Prix. Tryb ten posiada **wszystkie licencje, zarówno na zawodników, jak i motory, a nawet tory.** I wierz mi, nic nie daje takiej frajdy jak pokonanie w bezpośrednim pojedynku Valentino Rossiego!

By tego dokonać, wystarczy – teoretycznie – tylko z odpowiednim wyprzedzeniem wciskać właściwe klawisze kierunkowe. Niby nic trudnego, ale wymaga praktyki. Na szczęście każdy, kto miał styczność z poprzednimi wersjami MotoGP, poczuje się tu jak za kierownicą starej, świetnie znanej maszyny – motory wciąż prowadzą się bardzo dobrze, dynamicznie i realistycznie, na torze nie dochodzi też do żadnych durnowatych zdarzeń (i zderzeń). Możesz być pewny, że **jeżeli upadniesz, to będzie tylko twoja wina.**

Nic nie daje takiej frajdy jak pokonanie w bezpośrednim pojedynku Valentino Rossiego!

Pisząc o MotoGP 3, nie sposób pominąć grafiki. Jak na początku wspomniałem, gra jest bardzo dynamiczna. Czuć moc dosiadanego rumaka, który w dwie sekundy potrafi osiągnąć 100 km/h. A kiedy wskazówka zbliża się do 300 km/h, **obraz zaczyna przyjemnie się rozmywać, co jeszcze bardziej potęguje poczucie prędkości.** Za to gorzej jest na zbliżeniach czy powtórkach. Wtedy można dostrzec kwadraty i bitmapy tworzące otoczenie. No, ale to nie jest gra dla miłośników fotografii cyfrowej, tylko dla prawdziwych maniaków prędkości...

...którzy lubią w czasie jazdy posłuchać dobrej muzyki. W zasadzie każdy znajdzie coś dla siebie, choć na mój gust niektóre kawałki są zbyt monotonne. Jeżeli jednak nie chcesz być rozpraszanym przez wydzierającego się dżentelmena, możesz wyciszyć muzykę i delektować się dźwiękowymi zdarzeniami z toru. **Pod tym względem MotoGP 3 wypada świetnie.** Słychać każdą zbliżającą się maszynę, każdą nutę warczącego silnika. Brak tylko ćwierkania ptaszków i szumu morza.

Wielka szkoda, że grze **brakuje trochę efektowności.** Animacje upadków są do siebie niemal bliźniaczo podobne. Po zderzeniu z przeszkodą kamera zawsze pokazuje ślizgającą się po asfalcie maszynę, nigdy czyniącego gdzieś w oddali salta motocyklistę.

Tak czy inaczej ta gra to porządna ścigałka, przy której można nabawić się kontuzji dłoni. Dlatego **radzę dobrze rozgrzać się przed jazdą.** Tu jak w życiu: „setka w mgnieniu oka".

Szybki Włoch



Valentino Rossi to obecnie główny pretendent do tytułu mistrzowskiego w tegorocznej edycji motocyklowego Grand Prix (wcześniej zdobył go aż 6 razy). Mimo wszystkich przeciwności (podczas ostatniego GP Japonii rozbił maszynę) prowadzi w klasyfikacji i najprawdopodobniej pobije rekord w liczbie zwycięstw odniesionych w pojedynczym sezonie mistrzostw świata, należący dotąd do Australijczyka Mike'a Doohana (12 wygranych).


Zawsze na czele.


Licencje obejmują nawet producentów opon.

MotoGP 3

Producent: Climax	**Dystrybutor PL:** CD Projekt

http://www.thq.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: wyścigi motocyklowe

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, napęd DVD

☺ dynamika • licencje na wszystko

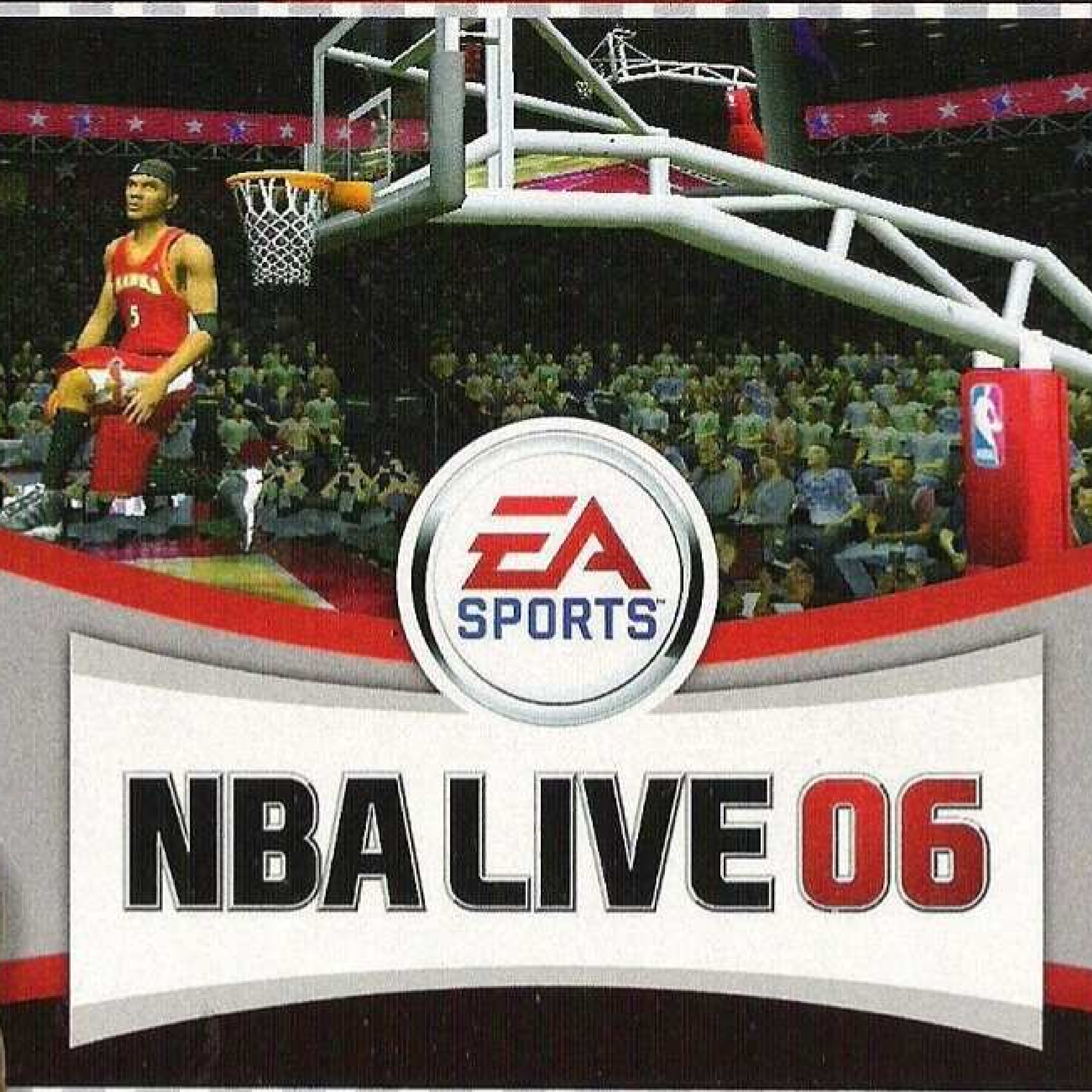
☹ wtórność • gra nie oferuje wiele więcej niż poprzednie części

Porządna ścigałka dla fanów sportów motocyklowych. Mało nowości, jedyna ciekawa to tryb Extreme z wyścigami w metropoliach.

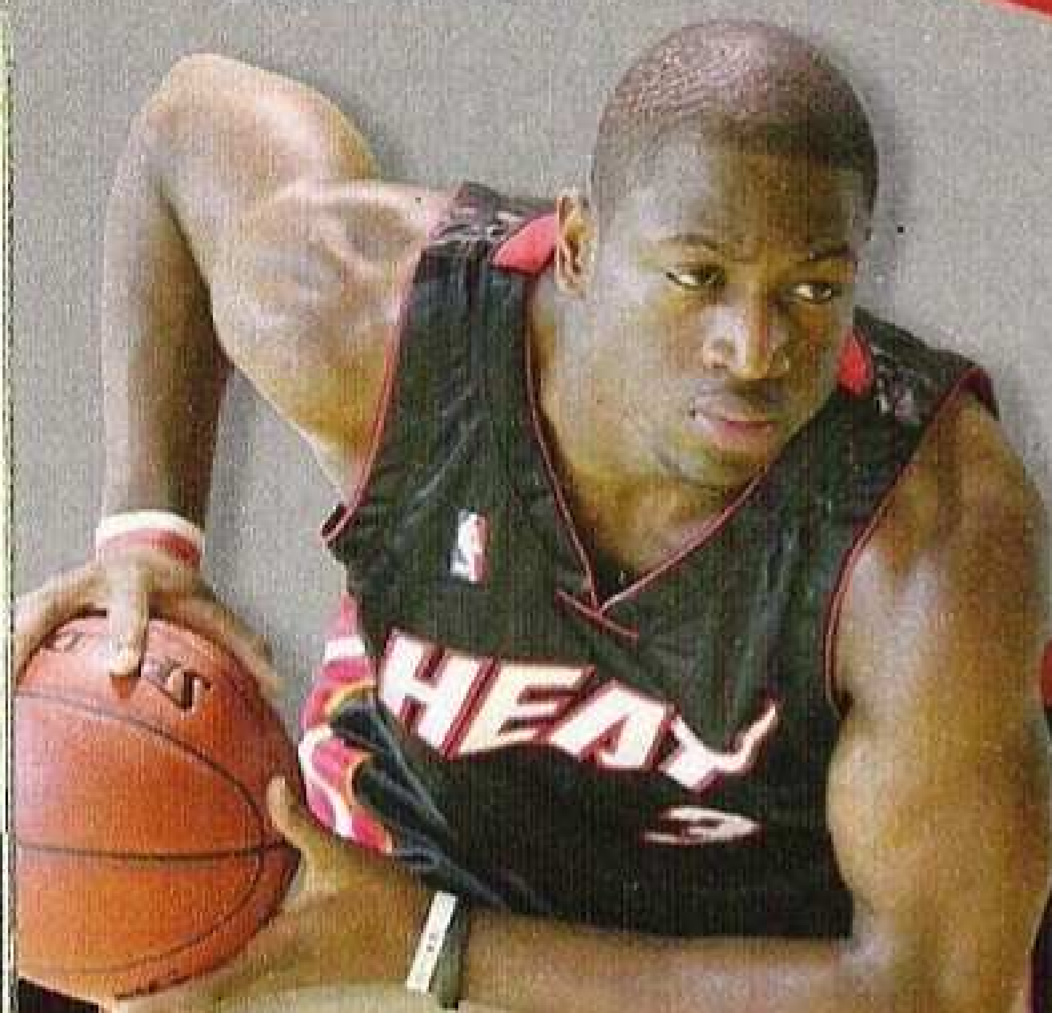
GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	5
OCENA	4

Autor: Hedon

Nadszedł kolejny rok akademicki, a wraz z nim NBA Live 06. Jest trochę zmian, ale nie wszystkie wyszły tytułowi na dobre...



NBA LIVE 06



Dwyane Wade

Urodzony 17 stycznia 1982 roku w Chicago. Od początku kariery gra w Miami Heat. Wybrany w pierwszej rundzie draftu w 2003 szybko zadomowił się w zespole ze średnią 16,2 punktu na mecz. W następnym sezonie stał się kluczowym graczem. Wraz z Shaqiem poprowadził Miami do finału konferencji – niestety ulegli w nim Detroit Pistons.



Podskok, ziut, podskok, ziut. Uff – ale to wyczerpujące.



50's All-Stars kontra 60's All-Stars? To się nazywa oldschool.

Prawdziwy mecz na szczycie – Shaq vs Yao.



W poprzedniej edycji programiści z EA wymagali od nas małpiej zręczności – szczególnie przy grze na klawiaturze – wprowadzając system Freestyle Control. Miał on uczynić rozgrywkę bardziej realistyczną. W najnowszym NBA Live freestyle'owania jest jeszcze więcej – nadszedł więc czas na odkurzenie pada!

Nowością, która spowodowała, że potrzebujesz zaznajomić się z kolejnymi kombinacjami przycisków, jest system Freestyle Superstars. Polega on na tym, że niektórzy zawodnicy posiadają pewne specjalne ruchy – i tak **Jason Kidd będzie wykonywał efektowne podania, Shaq potężnymi wsadami zmiażdży obronę, a Kobe Bryant rzutami z półdystansu doprowadzi rywali do szaleństwa.** Zagrania te aktywuje się przy użyciu dodatkowego klawisza i jego kombinacji z innymi. Co ciekawe, w składach niektórych drużyn możesz znaleźć więcej niż jedną „gwiazdę wolnego stylu" (m.in. w Miami Heat), ale w innych takowych nie uświadczysz wcale. Ten element rozgrywki jest ciekawy ze względu na jego efektowność i efektywność zarazem, powoduje jednak, że ciężar gry przerzucany jest na pojedynczych zawodników, a nie cały zespół.

Poziom trudności został – jak zwykle – zwiększony i nawet na najniższym jego szczeblu możesz przegrać przy braku koncentracji. **Przeciwna drużyna broni się dobrze, wyprowadza szybkie kontry i z precyzją godną chirurga wykorzystuje twoje błędy.** Praktycznie możesz zapomnieć o samodzielnych rajdach pod tablicę przy użyciu przycisku „turbo".

Wprowadzenie nowych ruchów zaowocowało przyspieszeniem gry i zwiększeniem jej widowiskowości.

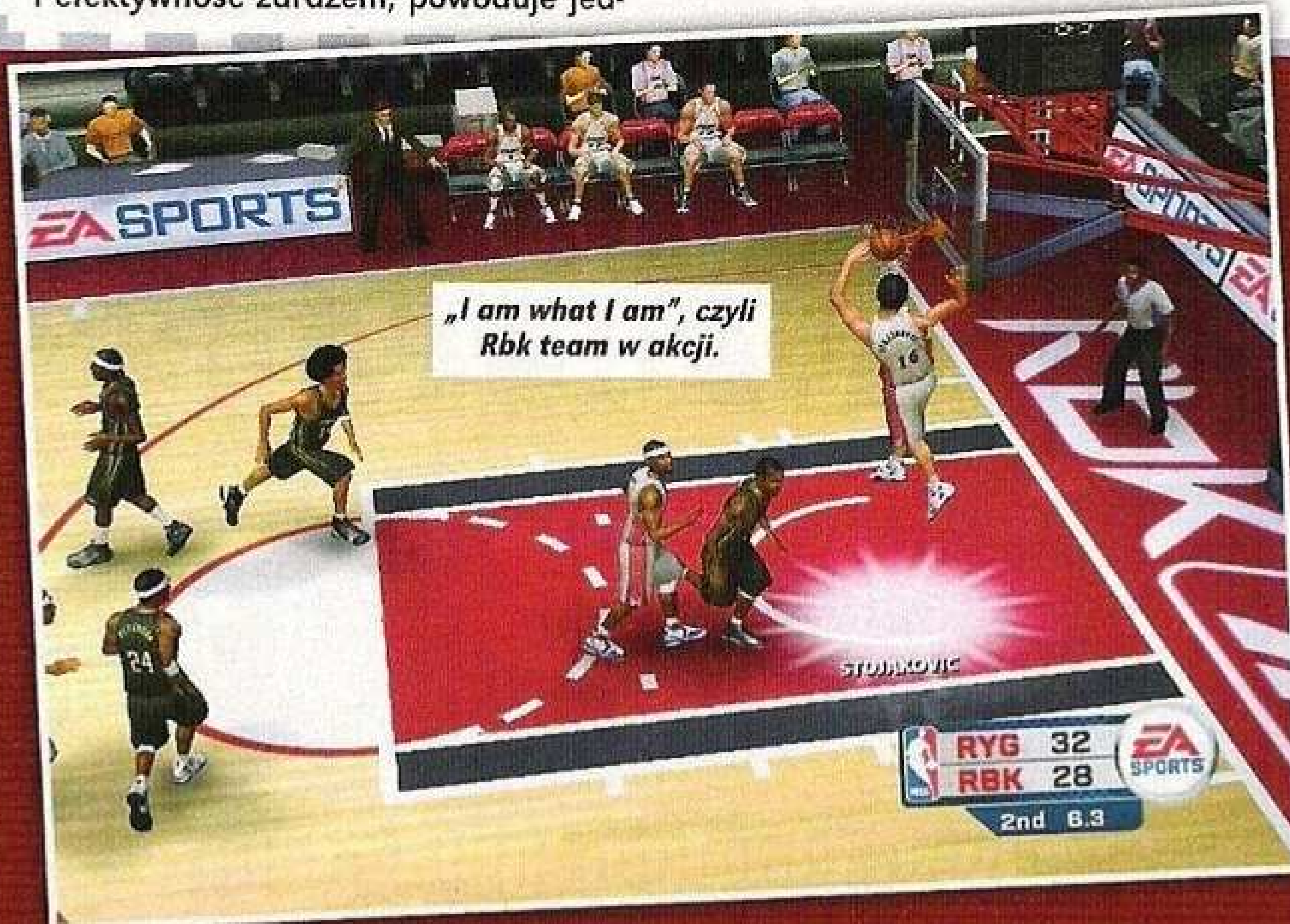
Graficznie NBA Live 06 wygląda świetnie, jednak do tego ludzie z Electronic Arts zdążyli już nas przyzwyczaić. Wprowadzenie nowych ruchów zaowocowało przyspieszeniem gry i zwiększeniem jej widowiskowości. Kosmetycznym poprawkom poddano system zderzeń zawodników oraz mimikę. Przy przenoszeniu ruchów koszykarzy na ekrany monitorów developerzy skorzystali z usług Dwyane'a Wade'a, którego wizerunek dodatkowo promuje najnowszą część NBA Live.

Ścieżka dźwiękowa stoi na równie wysokim poziomie jak grafika. **Jak zwykle będziesz miał do czynienia z hip-hopowym brzmieniem – Busta Rhymes, Q-Tip, BEP.** Znani artyści w produkcjach EA stali się standardem. Odgłosy z parkietu – odbicia piłki od tablicy czy zderzenia zawodników – są realistyczne. Jedyne zastrzeżenie mam do dźwięku pojawiającego się przy blokach – mianowicie został on wyciszony. W związku z tym czasami nawet nie wiesz, że zablokowałeś przeciwnika – dowiadujesz się o tym dopiero od komentatorów, wśród których pojawił się Steve Kerr (eks-gwiazdor Chicago Bulls).

Całkowicie nieprzemyślanym rozwiązaniem jest zmiana systemu powtórek. Grając w poprzednią część, z satysfakcją oglądałem rozegrane przeze mnie akcje ponownie, w zwolnionym tempie – a tutaj nic. Dopiero po pewnym czasie zorientowałem się, że **tylko zdobycie punktów przy użyciu jednego z ruchów Freestyle Superstar daje możliwość obejrzenia powtórki.** Po co modyfikować coś, co było dobre? Więcej pomyślunku, panowie...

Kolejne zastrzeżenie mam do trybów gry. Praktycznie nie pojawiło się tutaj nic nowego. Jedynie drobnym modyfikacjom zostało poddane Dynasty Mode, gdzie można teraz zatrudniać ekipę w postaci asystenta managera, trenera do spraw fizycznych oraz łowcy talentów. Prośby fanów nie przyniosły skutków i nie zmieniono trybu Practice. Przecież aż się prosi, aby można było przećwiczyć akcje dwójkowe. Kolejna wada – **wśród zawodników znowu zabrakło jego powietrzności Michaela „Air" Jordana. Buuu....**

NBA Live 06 to nic innego jak tylko nieco rozbudowana poprzednia część cyklu. Jeśli ludzie z EA Sports szybko nie wezmą się do pracy, wyprzedzi ich konkurencja. Na konsolach już rządzi seria ESPN NBA – jeśli 2K Games zdecyduje się wydać ją również na PC...



„I am what I am", czyli Rbk team w akcji.

NBA Live 06

Producent: EA Sports

Dystrybutor PL: EA Polska

http://www.easports.com/

cena 139,90

Multiplayer: tak

Gatunek: sportowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ udźwiękowienie • Freestyle Superstars • widowiskowość
- brak większych zmian • sporo klawiszy do opanowania

Solidna produkcja. Szkoda tylko, że tak mało zostało zmienione w stosunku do poprzedniej części.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: Krzaq

Klony to mięczaki. Skrzyżowali jego DNA ze strusiem, czy co?

Kanał. Najczęściej spotykany widok w grze.

To dobry wystrój pokoju dla fana Dooma.

Mroczne dziewczę. Dosłownie!

Nie pamiętam, kiedy ostatnio równie dobrze bawiłem się przy grze FPS. Połączenie klimatu japońskich horrorów pokroju „Ringu" z efektownością walk z „Matrixa" dało piorunujący efekt.

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Nie masz pojęcia, jak się nazywasz, i nie dowiesz się tego aż do końca gry. Wiesz tylko, że jako początkujący agent brygady do zadań specjalno-paranormalnych F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon) zostałeś przydzielony do misji, w której masz za zadanie odnaleźć i zneutralizować niejakiego Paxtona Fettela. Nie będzie to łatwe, gdyż wspierać go będzie cała armia doskonale wyszkolonych żołnierzy-klonów, efekt tajnych i bardzo wątpliwych etycznie badań. **Niby nic nowego, ale smaczku dodaje tajemnica – skąd się wziąłeś, kim jest dziewczynka w czerwonej sukience i... dlaczego nie masz wspomnień.**

Nie oszukujmy się – już teraz pewnie domyślasz się, jaki sekret kryje fabuła F.E.A.R. Nie myśl jednak, że klimat na tym ucierpi. Nieraz zostaniesz zaskoczony – czy to zwrotem akcji, czy też bardzo niespodziewanym nadprzyrodzonym wydarzeniem, w które gra obfituje. **Ostrzegam: jeśli podczas oglądania straszniejszych scen w horrorach zamykasz oczy, a po przejściu Dooma 3 nie mogłeś spać przez kilka nocy, albo nie podchodź w ogóle do produkcji Monolith, albo szykuj się na naprawdę mocne wrażenia.** Ta gra straszy. Wykorzystuje do tego znane i sprawdzone metody, które z łatwością możesz przejrzeć i wskazać. Co nie znaczy, że dzięki temu przestaniesz się bać. Już od początku bazującego na engine'ie intro F.E.A.R. prezentuje się niczym dobrze wyreżyserowany film. Szybki montaż, znakomita, idealnie wpasowana w klimat muzyka i umiejętne przenikanie się rzeczywistości ze zjawiskami paranormalnymi. Pierwsza misja, w której nie sposób zginąć, stanowi coś w rodzaju interaktywnej dalszej części wprowadzenia. Później zaś następuje zmiana klimatu, gdyż do ustrzelenia masz dziesiątki inteligentnych przeciwników. Walka to niewątpliwie najefektowniejsza część F.E.A.R. Żaden dotychczasowy FPS nie oferował tylu emocji. **Wrogowie skradają się, przeskakują przez przeszkody, wybijają szyby, ty zaś strzelasz, tynk leci ze ścian, w powietrzu unosi się kurz, zaś po włączeniu spowolnienia czasu widzisz wystrzelone pociski i ślady, które zostawiają w powietrzu.** Wrażenie jest powalające.

I pamiętaj – jeśli jedziesz na motorze 300 km/h, kask na nic się w razie wypadku nie przyda.

Czasem też odczujesz wielką satysfakcję, gdy uda ci się podejść blisko do niespodziewającego się niczego wroga. W takiej sytuacji najskuteczniejszą taktyką jest walka wręcz. Wciskając prawy przycisk myszy, atakujesz przeciwnika kolbą (w większości przypadków wystarcza jeden cios), zaś jeśli wcześniej podskoczysz, twoja postać wykonuje całkiem efektowne i mordercze kopnięcie. Większość wrogów ubijesz jednak przy pomocy szeregu pukawek, między którymi niestety będziesz musiał wybrać, gdyż jednocześnie trzymać przy sobie możesz tylko dwie. Nieco szkoda, gdyż **wielokrotnie nie opłaca się brać wymyślniejszych i skuteczniejszych broni, bo nie znajdziesz do nich wystarczająco dużo amunicji.** A tu, wbrew opisowi z akapitu wyżej, naboje trzeba oszczędzać. Tak samo zdrowie – metoda walki „na Rambo" zda się na nic już na średnim poziomie trudności.

Gdy pył bitewny opada, trupy przeciwników walają się po podłodze, a wskaźnik spowolnienia czasu stopniowo rośnie, masz okazję, by uśmiechnąć się z zadowoleniem po dobrze wykonanej robocie, podreperować zdrowie oraz... zauważyć, że **przy realizacji tych niezwykłych scen autorzy skorzystali z kilku sztuczek.** Przede wszystkim,

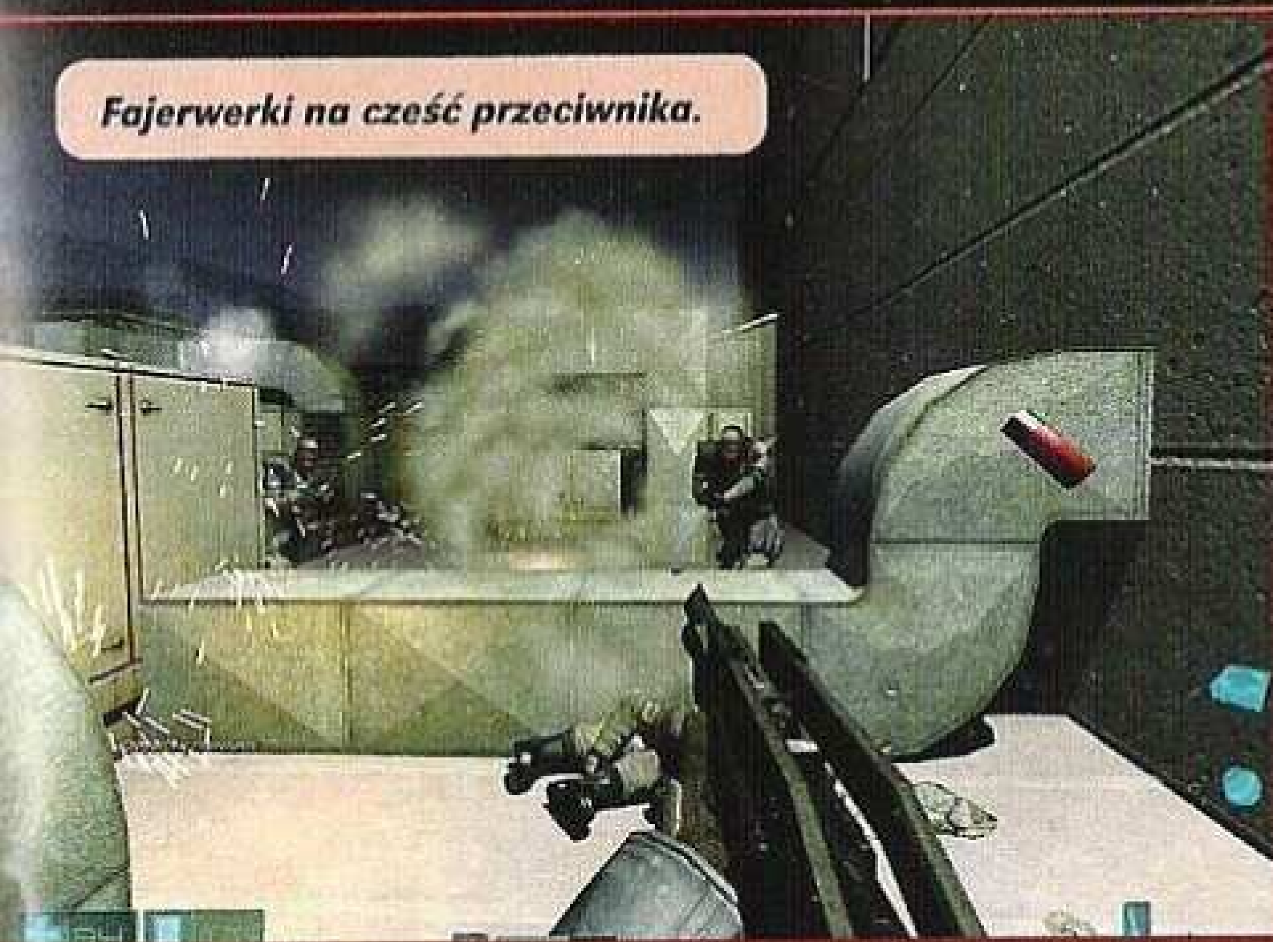
CLICK TRICK!

Kodołamacz

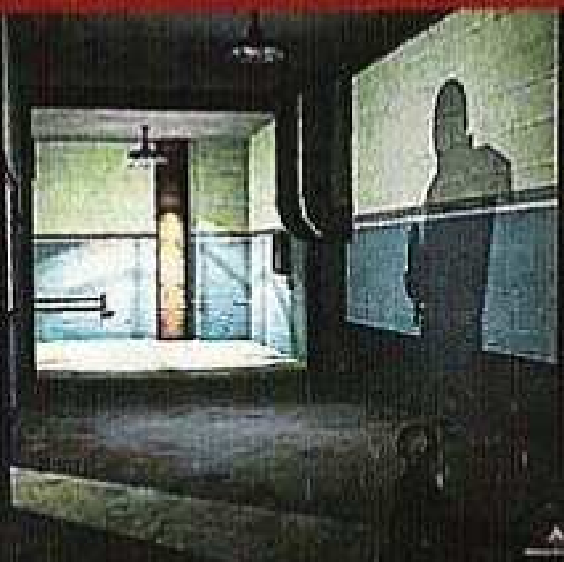
W chwili, gdy piszę ten tekst, autorzy nie ujawnili pełnej listy cheatów, ale sam odkryłem ich bardzo dużo – nietrudno się ich domyślić. Każdy z nich wpisujesz po wciśnięciu klawisza **[T]**, po czym potwierdzasz, pukając w **[Enter]**.

god – niezniszczalność
nextmission – następna misja
health – przywraca stan zdrowia
ammo – amunicja na maksa

Prawda, że trywialne?! Próbuj sam!



Fajerwerki na cześć przeciwnika.



Cienie nie tylko ładnie wyglądają, ale i potrafią poinformować o pozycji wroga.



W porządnym FPS-ie snajperka być musi. Szkoda, że tu się prawie w ogóle nie sprawdza.



Samego wyglądu ekipy z F.E.A.R. można się przestraszyć.

Porównaj obrazki

Znajdź jeden szczegół, którym różnią się te dwa obrazki.





Odpowiedź: na screenie po prawej liczba naboi do shotguna jest o jeden mniejsza.

choć inteligencja wrogów nie pozostawia wiele do życzenia, kilka ich zachowań bazowanych jest na skryptach. Również cały ten przepych graficzny osiągnięty został nieco naokoło. Przykładowo, zwróć uwagę na ślady po kulach na ścianie. Niby pociski drążą duże dziury w tynku, jednak już strzelanie zaraz obok śladów niczego nie zmienia – ściana wygląda tak samo. Demolowanie otoczenia w grze ma spore ograniczenia – choć możesz np. rozhuśtać lampę, użyta w niej żarówka pozostaje kuloodporna. Nie są to oczywiście wielkie wady, ale sprawiają, że gracz nie może czuć się w pełni swobodnie.

Walka to niewątpliwie najefektowniejsza część F.E.A.R. Żaden dotychczasowy FPS nie oferował tylu emocji.

I nic dziwnego, gdyż **F.E.A.R. to gra na raz. Jest całkowicie liniowa i przechodząc ją ponownie, będziesz dokładnie wiedział, w którym miejscu nastąpi jakie zdarzenie**, przez co cały klimat diabli (a raczej ośmioletnie dziewczynki w krótkich, czerwonych sukienkach) wezmą. Gra Monolith dostarcza takich samych wrażeń jak dobry horror klasy B. Oglądając go ponownie, masz więcej czasu na wyszukiwanie dziury w całym. Wiem, co mówię, gdyż przeszedłem grę dwukrotnie (nie tylko dlatego, że bardzo mi się spodobała – po prostu straciłem sejwy...), za pierwszym razem bawiąc się nieporównywalnie lepiej niż za drugim.

Misje w F.E.A.R. są skonstruowane w taki sposób, byś po bardzo intensywnej wymianie ognia mógł na kilka chwil zdjąć palec ze spustu. Bardzo wiele czasu w tej grze spędzisz na przedzieraniu się przez dziesiątki szybów wentylacyjnych, brodzeniu w ściekach i wyszukiwaniu różnych miejsc, na które można się wspiąć. Tu znów objawia się liniowość gry, gdyż do większości lokacji wiedzie tylko jedna droga. Jednak nawet podróżując po pustych korytarzach, nie nudzisz się. Co jakiś czas akcja zwalnia i zaczynasz mieć przywidzenia, które powoli doprowadzają cię do prawdy. Początkowo halucynacje (czy aby na pewno?) możesz tylko obserwować, później od nich uciekać, a na końcu... wdać się z nimi w walkę, często z bardzo zaskakującymi skutkami. Jakimi – oczywiście nie zdradzę. Pod względem graficznym produkcja Monolith prezentuje się bardzo ciekawie, choć raczej jednorodnie. **Lokacje w grze nie są zróżnicowane, a wśród kolorów zdecydowanie dominują odcienie szarości i niebieskiego.** Sytuację ratują tu nieco występujące pod koniec gry bardziej psychodeliczne miejsca. Jeśli pamiętasz zamieszczane w zapowiedzi w Clicku screeny, możesz się zdziwić, że wyglądały dużo lepiej niż te obok. Niestety, choć gra na ekranie prezentuje się zabójczo (choć nie jak na przygotowanych przez twórców grafikach), statyczne obrazki tego w żadnej mierze nie oddają. Zresztą, by móc ustawić w grze detale na coś powyżej średniej, potrzebujesz naprawdę silnej maszyny. Zaś by odpalić wszystko na maksimum... musisz poczekać, żeby na rynku pojawiły się mocniejsze karty graficzne – w tej chwili to właściwie niemożliwe.

W Polsce F.E.A.R. wydaje CD Projekt, którego ekipą lokalizacyjna się nie patyczkowała – i bardzo dobrze. Dość już mam tłumaczeń, w których w napisach widzimy jakieś delikatne „cholery", choć w oryginale postacie klną jak szwadron szewców. **Tu słowo na „f" tłumaczone jest tym na „k", co niektórych może razić**, ale – do kurki nędzy – jest realistyczne i lepiej oddaje to, co mówi śmiertelnie ranny żołnierz. Spolszczenie jest na szczęście tylko kinowe, więc co bardziej purystycznie nastawieni do języka napisy mogą wyłączyć.

W tym momencie nie widzę dla F.E.A.R. konkurencji, to murowany FPS 2005 roku. Prawda, że innych wielkich nie było (wciąż wyżej stawiam Half-Life 2 i FarCry'a), ale i tak dzięki fascynującym walkom i przedniemu klimatowi wprowadził do gatunku nową jakość. Dalej tak, Monolith! C

Autor: Teutates

AKCJA: Jak w Doomie!



1. Gdy widzisz zawieszoną pod sufitem lampkę...



2. ...możesz w nią strzelić...



3. ...i obserwować ładne efekty świetlne. Szkoda, że seria z karabinka nie robi wrażenia na żarówce.

F.E.A.R.

Producent: Monolith Productions
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.whatisfear.com/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Win 2k/XP

Plusy: spowolnienie czasu • walki! • klimat

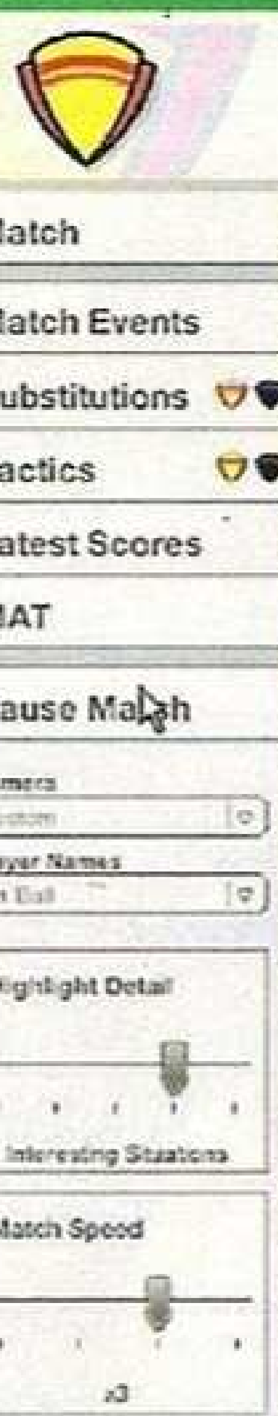
Minusy: bardzo liniowa • budowa niektórych lokacji • kilka oszustw graficznych

Gra na swój sposób piękna, niesamowicie efektowna i wciągająca. Szkoda tylko, że całkowicie liniowa...

GRYWALNOŚĆ	5-
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	5-
OCENA	5-



Możesz się zabawić w wielkiego architekta i rozbudować stadion według własnego pomysłu.





„Trzej łysi przyjaciele z boiska..."

Rozpracuj taktykę przeciwnika, ustal własną, wytrenuj zawodników i zmotywuj ich do walki do ostatniego gwizdka, a potem... przegraj, bo sędzia sprzedał mecz.



FIFA MANAGER 06



Hi, hi, będzie gol.



Teraz poruszanie się po grze przypomina korzystanie z przeglądarki internetowej. A przynajmniej tak twierdzą autorzy.

Tak bywa w życiu, na szczęście w grach kobiety są zawsze piękne i piersiaste, samochodów nie trzeba tankować, a sędziowie – nawet jeśli się mylą – to nie dlatego, że im za to zapłacono. Z tej przyczyny **w FIFA Manager 06 nie „ustawisz" meczu, mimo że możesz trenować również drużyny z polskiej pierwszej i drugiej ligi** (z innych prowincjonalnych piłkarsko krajów dostępne są klubowe rozgrywki m.in. w Tunezji, Luksemburgu i Izraelu, bo o możliwości poprowadzenia Juventusu, Realu czy Chelsea chyba nie muszę wspominać?).

I choć nie możesz stosować nieczystych metod, FIFA Manager 06 oferuje ci całą masę opcji, dzięki którym legalnie sięgniesz po najwyższe piłkarskie trofea. **Wyszukiwanie talentów, transfery, drobiazgowe ustawienia taktyki, dbanie o finanse klubu, rozmowy z zawodnikami, podpisywanie kontraktów nie tylko z piłkarzami, ale również ze sponsorami** – tym wszystkim możesz się zająć na swojej drodze do stania się drugim Mourinho. Możesz – ale nie musisz. Bo jeśli interesuje cię samo trenerskie mięcho i nie masz ochoty zajmować się na przykład sprzedażą skarpetek z logo klubu, możesz zrzucić część menedżerskich obowiązków na barki pomocników.

Niestety, **choć różnorakich opcji i ustawień jest wiele, są one dopracowane odrobinę gorzej niż w Total Club Manager 2005** (poprzedniej odsłonie serii). Co więcej, część możliwości w ogóle usunięto, jak np. lekko erpegowy system rozwoju trenerskich umiejętności czy tryb Fusion, pozwalający przenieść sejwy do zręcznościowej wersji FIFA, żeby własnoręcznie (własnonożnie?) rozegrać ważne mecze.

Tym, co odróżnia serię EA Sports od innych menedżerów, jest wizualizacja spotkań. **FIFA Manager 06 to wciąż jedyna gra tego typu, w której możesz oglądać mecz (lub jego najciekawsze fragmenty) w pełnym trójwymiarze**, a to wszystko dzięki silniczkowi podstawowej, zręcznościowej wersji. Sprawia to, że obserwowane rozgrywki są bardziej wciągające i emocjonujące. Choć nie zawsze są to emocje wywołane zmaganiami na boisku – tryb 3D nie jest bowiem pozbawiony błędów. Czasem wyświetlany wynik zmienia się, jeszcze zanim drużyna strzeli bramkę, czasem spóźniają się odgłosy z boiska i komentarz. Swoje można by też napisać o AI piłkarzy – zwłaszcza obrońcy potrafią zachowywać się, jakby brali udział w wyścigu ludzi pozbawionych poczucia kierunku.

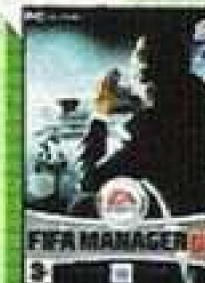
FIFA Manager 06 jest rozbudowany i bogaty w opcje, ale niemało w nim błędów.

Jeśli nie chcesz na to patrzeć, jest jeszcze drugi, tekstowy tryb przedstawiania spotkań – niestety również z błędami. Jest on o tyle ciekawy, że w nim **możesz pokrzykiwać na swoich zawodników i na przykład kazać im zagrać długą piłkę lub natychmiast strzelać.** Szkoda tylko, że tej ciekawej możliwości nie wykorzystano w wersji trójwymiarowej meczów. Dlaczego?!?

Jedną z kilku nowości, którymi chwalą się twórcy FIFA Manager 06, jest MAT, czyli narzędzie analizy meczów. Dzięki niemu dowiesz się wszystkich szczegółików o grze twoich podopiecznych – od tego, kto, ile, którędy i z jaką prędkością biegał po boisku, do liczby, długości, kierunku i skuteczności podań. Wydaje mi się jednak, że **z MAT korzystać będą jedynie maniacy**, którzy mają w sobie żyłkę księgowego i potrafią patrzeć na długaśne kolumny cyferek jak na... jak na coś innego niż długaśne kolumny cyferek.

Z jednej strony FIFA Manager 06 jest rozbudowany i bogaty w opcje, z drugiej – niemało w nim błędów. Jednak **najważniejsza wiadomość jest taka, że ta gra naprawdę wciąga.** A o to przecież chodzi.

Autor: Phnom Penh



FIFA Manager 06

Producent: EA Sports
Dystrybutor PL: EA Polska

http://fifamanager.easports.co.uk/

cena 139,90

Multiplayer: hot-seat do 4 graczy

Gatunek: menedżer

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB


2000 drużyn i 20000 zawodników • mecze w 3D • wciąga!


sporo niewielkich błędów • brak kilku ciekawych opcji z poprzedniej części

Niedociągnięcia tej gry są tylko łyżką dziegciu w całej beczce miodności. Football Manager ma godnego przeciwnika!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Plota

Niekoniecznie potwierdzone informacje

FIFA Manager 06 to kontynuacja serii Total Club Manager. EA zmieniło nazwę, żeby podkreślić fakt posiadania licencji na drużyny i zawodników z każdej liczącej się ligi na świecie oraz sporej liczby tych nieliczących się. No i po to, by potencjalnych klientów zachęcił tytuł kojarzący się ze znaną serią zręcznościówek.

Jeden z mistrzów B.o.S. Potrafią dranie napsuć krwi.

Inżynier w drużynie to skarb – darmowo naprawiając twój pancerz, zarabia na siebie z nawiązką.

Specyficznie pojmowane „ręce do góry"...

Taki potencjał, tyle świetnych pomysłów i... Z kandydata na FPS-a zmieniającego oblicze gatunku B.o.S stał się tylko wzmianką w podręczniku do historii gier komputerowych.

B.o.S

Bet on Soldier

No dobra, takiego podręcznika jeszcze nie ma (choć nauka mogłaby być wtedy prawdziwą przyjemnością...), ale niewątpliwie, jeśli powstanie, Bet on Soldier nie może liczyć na własny rozdział. Wszystko to dlatego, że **autorzy popełnili kilka błędów już na samym początku tworzenia koncepcji gry.** Z pozoru niezwykle oryginalnej, w praktyce... No cóż, zwyczajnie coś tutaj nie zagrało. Nie oznacza to oczywiście, że nie warto sobie zawracać B.o.S głowy. Przejdę jednak do pierwszego kontaktu z dziełem Kylotonn, który wiele powinien wyjaśnić.

To nie była miłość od pierwszego wejrzenia. **Od dwukliku w ikonę na pulpicie do zobaczenia menu gry** (nie licząc filmików, które są zresztą nie najlepszej jakości) **mijają co najmniej 2 minuty i 30 sekund.** Winę za ten stan rzeczy ponosi być może niezwykle upierdliwy system zabezpieczający o nazwie StarForce. Jeśli ktoś jednak sądzi, że po tym ładowaniu już przynajmniej na uruchomienie misji nie trzeba długo czekać, jest w dużym błędzie. Od kliknięcia w nową grę do ekranu z widokiem 3D mijają zawsze kolejne dwie minuty. A co po śmierci? Oczywiście – nie ma mowy o natychmiastowym powrocie do save'a, znów trzeba czekać minutę. Szczęśliwi czasu nie liczą?

Żeby nie było wątpliwości – komputer, na którym grałem, nie należy do najsłabszych. Więcej, jestem przekonany, że 90% graczy w Polsce bardzo chętnie by się ze mną zamieniło. **Nie wyobrażam więc sobie, jak działa i wygląda gra Kylotonn na minimalnym konfigu.** Fakt – ja odpaliłem maksymalne detale, dzięki czemu gra prezentuje się dobrze. Nie stanowi może jakiegoś szokującego skoku w stosunku do innych tego typu produkcji, ale wszystko ma na swoim miejscu. (Co bardziej „czepliwym" może się nie podobać jedynie, że wszystko jest tu nadmiernie odblaskowe, co wygląda szczególnie dziwnie na modelach postaci – które po prostu świecą). Ogólnie grało się całkiem płynnie, ale nie obyło się też bez dłuższych doładowań połączonych z niemiłosiernym mieleniem dysku.



Kupowanie amunicji z początku wydaje się dziwne, ale można się do tego przyzwyczaić.



Ile postawiłbyś na to, że ten gość przeżyje?

Piszę tyle o technicznych szczegółach, gdyż to m.in. one sprawiają, że z pewnymi oporami wracałem do grania. Dość jednak o tym, bo w końcu miejsce się skończy, a ty nie będziesz wiedział, co to w ogóle ten „betonowy" żołnierz jest. Pokrótce: w świecie gry trwa wojna, w której bierzesz czynny udział. Co jakiś czas podczas misji napotykasz specjalnego wroga – mistrza, po czym rozpoczyna się zrealizowany w stylu telewizyjnego show pojedynek jeden na jeden, poprzedzony czołówką przedstawiającą zawodników. **Tu walka jest często naprawdę trudna. Niekoniecznie dlatego, że giniesz; po prostu czasem nie starcza ci czasu, by wygrać.** A jeśli nie zabijesz przeciwnika w ciągu 60 sekund, przegrywasz pojedynek. Znaczenie dla większości misji ma to jednak niewiel-

kie, gdyż możesz z powodzeniem kontynuować po porażce.

Walki z mistrzami Bet on Soldier to swoista gra w grze i bardzo żałuję, że nie oddzielono ich całkowicie. Zrealizowane metodą turniejową pojedynki dałyby ogromne pole do popisu, a gra stałaby się zwyczajnie przyjemniejsza. Tymczasem podczas misji nie masz możliwości powtórzenia nieudanego pojedynku – jedyne, co możesz zrobić, to cofnąć się do ostatniego save'a. A za te, jak zresztą za prawie wszystko w świecie gry, trzeba płacić. Nie są to może jakieś gigantyczne pieniądze, ale po pierwsze – lepiej spożytkować je np. na wynajęcie najemnika, który może cię wspierać podczas kolejnej misji, po drugie – punkty, w których można zapisać grę, rozmieszczone są zdecydowanie zbyt rzadko (czasem trzeba zboczyć z trasy, by do nich dotrzeć). Na co komu takie rozwiązanie w rdzennie PeCetowym FPS-ie?!

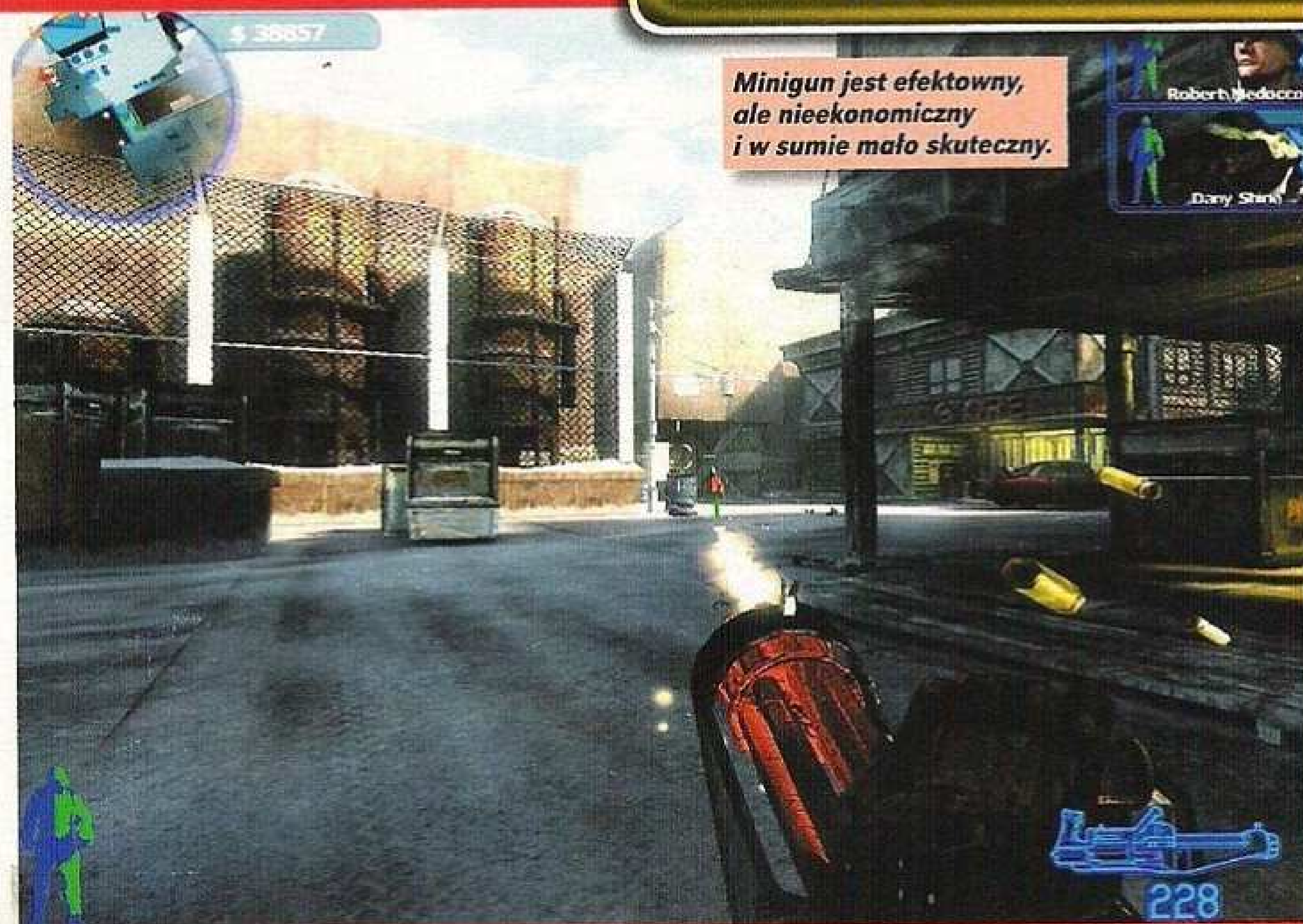
Jak wspomniałem, niewiele w B.o.S dostaniesz za darmo. **Przed każdą misją musisz kupić sobie wdzianko, broń (ew. tarczę), możesz też wynająć wsparcie.** Gdy jesteś trafiany, wszystkie obrażenia absorbowane są przez skafander. Dopiero po jego zniszczeniu wskaźnik życia zaczyna maleć. Podczas wykonywania zadań nie można się leczyć, ale na szczęście energia pancerza może zostać przywrócona (nie za darmo, bez obaw) w specjalnych, gęsto porozrzucanych po planszy terminalach lub przez inżyniera, który robi to nieodpłatnie. Irytująca była dla mnie za to konieczność kupowania amunicji podczas misji. Nie widzę powodów, dla których autorzy nie pozwolili graczowi zabierać jej pokonanym wrogom. Bez tej możliwości w ferworze walki możesz pozostać bez jednego pocisku i będziesz musiał wracać do terminala przez spory kawałek planszy – o ile wcześniej nie zginiesz.

Dość jednak narzekań, bo ktoś gotów pomyśleć, że gra w B.o.S jest udręką. Tymczasem nie jest wcale źle – **choć czasem wściekasz się i masz dość, po czym z furią wychodzisz do pulpitu, po kilkunastu minutach masz ochotę wrócić i spróbować swoich sił raz jeszcze.** Dzieje się tak za sprawą nietypowej akcji (nigdzie indziej nie będziesz miał tylu efektownych headshotów, zaręczam!), jak i znakomicie zaprojektowanej broni. W większości misji najlepiej sprawdza się coś, co jest skuteczne na duże odległości i charakteryzuje się dobrą celnością. Pojedynków w zwarciu należy unikać tu jak – nomen omen – ognia, gdyż chaos jest groźny i słono kosztuje (wyjątkiem są tu misje na czas, w których nie masz wyjścia, musisz szybko przeć naprzód). Co prawda, czasem trudno się powstrzymać przed używaniem niezwykle efektownego miniguna, ale lepiej starannie celować i oszczędzać każdy nabój – to profituje później np. w lepszej zbroi.

CLICK TRICK!

Sposób na B.o.S-ów

Przed każdą misją czytaj uważnie wszystko o swoich przyszłych przeciwnikach, by wiedzieć, jakie mają uzbrojenie i pancerz. Przed samą walką z mistrzem będziesz miał dziesięć sekund na odpowiednie ustawienie. Przeładuj broń, napraw pancerz (jeśli terminal jest w pobliżu), rozejrzyj się po planszy i – w zależności od trzymanego guna – ukryj się w jakimś zakamarku lub przybliż do wroga, by nie dać mu uciec. Moją ulubioną taktyką było oddalenie się na odległość strzału ze snajperki i kilka celnych headshotów – szybko, skutecznie i bez ryzykowania życiem. Uważaj jednak, żeby przeciwnik nie schował się w jakimś zakamarku. Pamiętaj, że w B.o.S. czas działa niestety na jego korzyść.



Minigun jest efektowny, ale nieekonomiczny i w sumie mało skuteczny.

Misje nie są w Bet on Soldier szczególnie zróżnicowane, i całe szczęście. Tu najprzyjemniejsze jest powolne przemieszczanie się po planszy, wypatrywanie wrogów i szybka, skuteczna eliminacja. **Zadania stawiane przed graczem nie wykraczają poza FPS-owy standard**, najczęściej należy przejść się z jednego punktu w inny, starannie zaznaczony na mapie (stąd też śmiesznie brzmi zlecenie „znajdź ukrytą bazę", gdy jej pozycję masz idealnie pokazaną żółtym punkcikiem). Autorzy, co prawda, chcieli dorobić do tego wielką filozofię, układając niezwykle skomplikowany i nie zawsze spójny scenariusz. Dość wiedzieć, że kierujesz gościem, który chce pomścić żonę. Reszta to już jakieś political fiction, które tłumaczy, że w grze występują mechy bojowe i nie zawsze typowe rodzaje uzbrojenia.

Najprzyjemniejsze jest powolne przemieszczanie się po planszy, wypatrywanie wrogów i szybka, skuteczna eliminacja.

Na początku trochę ponarzekałem na technikalia i oprawę, ale byłbym nieuczciwy, gdybym nie pochwalił rewelacyjnego i bardzo oryginalnego udźwiękowienia. **O ile muzyka trafi tylko w specyficzne gusta** (mnie nie przekonała, gdyż nie przepadam za techno), **to już dźwięki gry zachwycają, z sapaniem (!) głównego bohatera na czele.** Podczas biegu czy intensywnej wymiany ognia słyszysz przyspieszony oddech. Niby nic on nie zmienia, ale spora część czaru gry i tego, że chce się jednak do niej wracać, jest spowodowana przez klimat, w dużej mierze napędzany reakcjami i strachem głównego bohatera. Jego nastrój ci się na pewno udzieli, i za to autorom należą się brawa.

Na koniec jeszcze kilka słów o multi. Niestety, z racji tego, że grałem w B.o.S na długo przed premierą sklepową, nie miałem z kim się zmierzyć. Już teraz jednak widać, **że tryb sieciowy ma szansę nadrobić to, co spartaczono nieco w wersji singlowej.** Jeśli gracze ciepło przyjmą produkcję francuskiego studia, być może czeka nas nowa generacja FPS-owego e-sportu.

Jak więc będzie brzmiała notka o Bet on Soldier w podręczniku do historii gier? Myślę, że krótko: „...pojawiło się w nim wiele elementów, które zostały dopracowane i znacznie usprawnione w..." – i tu wstawcie tytuł, który skorzysta z dorobku Kylotonn. A że się taki pojawi, nie mam wątpliwości.

Autor: Teutates



Bet on Soldier

Producent: Kylotonn
Dystrybutor PL: Techland

http://www.betonsoldier.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB


wciąga! • świetna broń • dźwięk i klimat


morze niewykorzystanych pomysłów • czas ładowania!!! • ktoś tej gry nie dotestował...

Nowatorska, czasami wspaniała, momentami maksymalnie wkurzająca. Na pewno nie pozostawi cię obojętnym. Warto pograć.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5+
OCENA 4

Desant na knajpę!



Kwintesencja tej gry. Trzech wrogów, trzy strzały... Spójrz w lewy górny róg ekranu – te zielone cyferki oznaczają kasę za headshoty.

Kiedy dowiedziałem się, że Advent Rising wspiera się na scenariuszu O.S. Carda, twórcy książek o Enderze i Alvinie Stwórcy, iskry zaczęły przeskakiwać mi między uszami! Tak zelektryzowała mnie ta wiadomość!


Zapomniał, że nie umie pływać...


Gideon ratuje brata z opresji. Wisiał mu stówę i kilka DVD-ków...

ADVENT RISING

Ana marginesie: co to w ogóle jest Advent Rising? Była to druga myśl, która wykluła się w mojej głowie. Nijak sobie nie mogłem przypomnieć tego tytułu, nie było też w mojej pamięci szufladki z napisem „GlyphX Games – producent".

Nie było, gdyż Advent Rising to pierwsza produkcja GG! Jak na początek działalności, wejście jest w wielkim stylu. Obok Advent Rising nie można przejść obojętnie. **Na pewno pojawią się ludzie, którzy nie pozostawią na tym tytule suchej nitki, ale ja wam powiem, że odpaliłem grę i oderwałem się od niej, dopiero gdy wyłączyli mi prąd!**

Advent Rising czerpie z wielu gier, sięga po wiele pomysłów, choćby wyeksploatowany do cna efekt bullet-time czy moce psi, którymi szastaliśmy ostatnio w Psi-Ops i Second Sight. **Na pierwszy rzut oka motyw przewodni scenariusza również nie zachwyca oryginalnością.** Przede wszystkim: potężna rasa kosmitów, która chce wgnieść nasz gatunek w ziemię i przydeptać dla pewności. Jest i bohater, który będzie musiał zapobiec eksterminacji zaplanowanej przez Seeker. Co za banał! Są też jednak smaczki, które pobudzają fantazję i ciekawość. Stopniowo wyłaniają się nowe fakty, poznajesz pradawną przepowiednię, twój bohater odkrywa, że niekoniecznie jest tym, kim myślał... Właśnie ta droga do wielkości urzeka w książkach Carda i została całkiem nieźle zaprezentowana w grze. Stary trick, ale działa!

Grafika nie wykorzystuje w pełni możliwości naszych blaszaków, niekiedy jest nawet dość rozczarowująca – np. efekt przestrzeni kosmicznej trudno uznać za udany, skoro widać, że to zwykła bitmapa! Na szczęście jest wiele lokacji, które po prostu urzekają. Bardzo dobre są wstawki filmowe, doskonale wyglądają wybuchy, dym i ogień. Bajeczna, soczysta kolorystyka tylko początkowo wydaje się zbyt odważna. Nie zawodzą również efekty niszczenia obiektów. Gra została wyposażona w silnik graficzny Unreal Warfare, którego elementem jest moduł fizyki Karma. Jedno z ciekawszych i bardziej oryginalnych rozwiązań w grze dotyczy systemu namierzania wrogów. W Advent Rising jest to tzw. Flick Targeting, czyli możliwość przełączania pomiędzy celami za pomocą jednego klawisza. Przypomina to nieco system celowania w kosmicznych symulatorach.

Advent Rising odkrywa się stopniowo. Prosta, zwykła gra... A może wcale nie?

Advent Rising jest niestety liniowy, podążasz przysłowiowo jak po sznurku, odhaczając kolejne checkpointy. Jest to nieco maskowane np. przez wielkość niektórych lokacji, w których znalezienie właściwej ścieżki może ci zająć sporo czasu. Najciekawiej rozwiązano system zdobywania kolejnych umiejętności przez Gideona, oficera floty przyszłości, którego losami kierujesz. Jeśli preferujesz jakiś rodzaj broni i używasz go częściej niż innych, giwera ewoluuje, poprawia się jej skuteczność, zwiększa szybkostrzelność. Ten sam system dotyczy innych zdolności bohatera. Gideon Wyeth może w sumie posługiwać się sześcioma mocami specjalnymi i czterema umiejętnościami dodatkowymi, które podnoszą jego skuteczność walki wręcz i akrobacji. Wśród mocy najważniejsze to Surge (uderzenie psi), Negate (pole siłowe), Timeshift (przyspieszenie), Aeon Pulse (eksplozja energii) oraz Shatter (zatrzymanie wroga).

Nie brakuje też konwencjonalnych zabawek. **Wszystkich pukawek jest 12 rodzajów, w tym klasyki w rodzaju strzelby, wyrzutni rakiet czy miotacza granatów. Są również bronie, które możesz zabrać pokonanym kosmitom.** Jest tutaj całkiem sporo konstrukcji jakby żywcem wyjętych z Unreala. O Advent Rising można by napisać o wiele więcej. Choćby o pojazdach i latających maszynach, którymi możesz sterować w grze, czy też przyjaźnie nastawionej rasie kosmitów, która ostatecznie okazuje się bardzo pomocna. Advent Rising odkrywa się stopniowo. Prosta, zwykła gra... A może wcale nie?


No to teraz przekonamy się, kto ma większe działo!


Widzisz to światełko w tunelu?

Advent Rising

Producent:	Dystrybutor PL:
GlyphX Games	brak

http://www.adventtrilogy.com/

cena: ---

Multiplayer: nie

Gatunek: TPP

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


niesamowita, monumentalna muzyka • rozbudowany, zaskakujący scenariusz • fajnie zrealizowane moce psi • dużo akcji „w tle"


brak swobodnego zapisu gry • liniowa • niektóre efekty bardzo słabe (kosmos)

Nie oczekiwałem niczego specjalnego, a gra jest naprawdę dobra. Szczególnie urzekająca jest doskonała muzyka.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5+
OCENA 4

Autor: Herr Odyn

Rosjanie też potrafią urządzić Blitzkrieg!

Blitzkrieg oznacza zaskoczenie. Czy gra o tym samym tytule też sprawi niespodziankę?

BLITZKRIEG 2


Już nie ma dzikich plaż....


Do wylądowania spadochroniarze są nietykalni.



Mapa operacji – wybierasz następną misję.

Gdy naczelny wręczał mi pudełko z drugą częścią „wojny błyskawicznej", miałem mnóstwo wątpliwości. Czy mój niemłody już komputer poradzi sobie z jej w pełni trójwymiarową grafiką? Czy rozgrywka nie powieli klimatów bezsensownej rzeźni z Blitzkrieg? Jak Blitzkrieg 2 wypadnie na tle swojego największego konkurenta, doskonałego Codename: Panzers – Faza Druga? **Niepotrzebnie się martwiłem – ta gra rządzi i basta!**

Oprawa graficzna jest odczuwalnie lepsza niż w Fazie Drugiej. Obiekty są kręglejsze (w dobrym tego słowa znaczeniu) [*Czyli cycate?! – Che*], w wojennym krajobrazie widać więcej cieni i drobnych detali. Dlatego – w przeciwieństwie do Codename Panzers – **masz wrażenie, że patrzysz na dwuwymiarowy, bardzo szczegółowy, „malowany" obrazek**, nie zaś świat generowany przez trójwymiarowy engine.

A jak ten obrazek zacznie się poruszać... szczęka opada ku podłodze. Realistyczne wybuchy, latające w powietrzu iskry, drzazgi i odłamki, padające drzewa, kurz, dym, wraki pojazdów i przeorana wybuchami ziemia, cienie przelatujących bombowców... nawet gdybym był poetą, nie miałbym słów, by to opisać! Na dodatek całość działała na moim sprzęcie zauważalnie szybciej niż Faza Druga, zaś poziomy szybciej się wczytywały. To techniczny nokaut!

Mechanika rozgrywki czerpie garściami z kanonów zarówno RTS-ów, jak i ambitniejszych strategii. **Na każdej mapie istnieje kilka punktów kluczowych, do których przybywają posiłki.** Twoje zadanie polega na utrzymaniu lub odebraniu wrogowi tych pozycji (zupełnie jak w niedoścignionym Close Combat), przez co pozbawiasz go rezerw i zapewniasz sobie dopływ świeżych oddziałów na linię frontu.


Tuning czyni cuda!

Fundamentalna różnica w stosunku do poprzednich produkcji polega na tym, że teraz to ty decydujesz, jakiego rodzaju pomoc nadchodzi spoza mapy i gdzie zostaje dostarczona. Mało tego, możesz dokładnie określić, kiedy to nastąpi! **Już samo nerwowe wpatrywanie się w zegar podnosi poziom adrenaliny.** System posiłków, zastępujący nierealistyczną rozbudowę bazy i produkcję oddziałów na polu walki, to moim zdaniem strzał w dziesiątkę i klucz do niesamowitej grywalności. Dzięki temu akcja toczy się dynamicznie i bez przestojów, przez cały czas zmuszony jesteś utrzymywać najwyższy stopień skupienia, balansując na cienkiej linii oddzielającej zwycięstwo od klęski.

Na każdym kroku dokonujesz dramatycznych wyborów i chociaż potrzebujesz właściwie wszystkiego, musisz decydować, **czy bardziej przydadzą się dodatkowe cztery czołgi, czy też nalot bombowców na ziejącą ogniem linię umocnień.** A może lepiej wezwać myśliwce, żeby zabezpieczyć się przed podobną niespodzianką? Nie ma mowy o „luksusie" miażdżącej przewagi. Wręcz przeciwnie, nieustannie masz wra-

Po nalocie, po kłopocie!

AKCJA

W Blitzkrieg 2 można zrównać z powierzchnią ziemi niemal wszystkie elementy otoczenia.


1 Silna obrona na linii drzew!!!


2 Wsparcie w drodze...


3 Bomby poszły!!!


4 Droga wolna! Jedziemy do McDrive!



żenie, że twoje siły są za małe i nie wytrzymają naporu przeciwnika, a mimo to jakimś cudem brniesz naprzód, wydzierając kolejne piędzi ziemi.

Misje są dość urozmaicone. W jednych położono akcent na operacje sił specjalnych, a kiedy indziej decydujące okazuje się lotnictwo albo zdobyczna ciężka artyleria. Tak naprawdę tylko od twojej inwencji zależy, jak ukończysz dane zadanie. **W grze występuje dwie i pół setki najrozmaitszych jednostek**, więc jest w czym przebierać, **lecz dopiero łączne użycie wszystkich rodzajów wojsk daje powalający efekt.** Znajdujesz najsłabiej broniony odcinek frontu, następnie zlecasz bombardowanie dywanowe. Potem w powstałą wyrwę wlewają się twoje czołgi i prują w stronę zaplecza nieprzyjaciela. Gdy je zdobędziesz, jego bunkry i wciąż jeszcze tkwiące w okopach oddziały stają się bezużyteczne. Na tym polega Blitzkrieg.



Sudden Strike

Sudden Strike, czyli miks tradycyjnej strategii i RTS-a, od którego zaczęła się popularność podobnych gier. Poziom trudności został skrojony na miarę nadludzi, ale misje warto było powtarzać dla samej grafiki...

Blitzkrieg 2 to jedna z tych gier, które przechodzi się z przyjemnością po kilka razy, wypróbowując różne taktyki.

Gra oferuje trzy nieliniowe kampanie: amerykańską, niemiecką i radziecką. **W ramach każdej z nich rozegrasz szereg operacji, podzielonych na misje. Sam wybierasz ich kolejność.** Zadania są ze sobą powiązane i wypełnienie jednego z nich wpływa na wszystkie pozostałe. Jeśli więc – przykładowo – rozpoczniesz od zniszczenia lotniska adwersarza, w następnych misjach zapewnisz sobie przewagę powietrzną i otrzymasz dostęp do ciężkich bombowców.

Pod urokiem Blitzkrieg 2 mam ochotę pisać o nim w samych superlatywach, ale obowiązek każe wspomnieć również o kilku niedoróbkach. **Engine graficzny przy wszystkich swoich zaletach nie do końca radzi sobie z kolizjami jednostek.** Zdarza się, że czołgi „wjeżdżają na siebie", skupiając się w niestworzone bryły, lub bezczelnie przenikają przez ściany budynków.

Nie można też nakazać jednostkom zmechanizowanym ostrzeliwania z brzegu okrętów (nawet jeśli znajdują się w zasięgu ognia). Te ostatnie nie mają takich oporów i swobodnie masakrują plażowiczów. Inny bug wychodzi na jaw podczas desantu z powietrza – nikt nie strzela do spadochroniarzy, dopóki ci nie wylądują i nie odepną uprzęży. Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem desant komandosów ponad baterią działek przeciwlotniczych, o mało nie spadłem z krzesła! Ich obsługa spodziewała się najwyraźniej, że opadający na ziemię umrą w powietrzu na zawał serca...

Blitzkrieg 2 to dla mnie murowany kandydat na hit, jedna z tych gier, które przechodzi się z przyjemnością po kilka razy, wypróbowując różne taktyki. To więcej niż tylko wykonana porządnie pod względem technicznym strategia – **to błyskawiczny atak z zaskoczenia na czołowe miejsce gatunku „RTS o drugiej wojnie światowej".**



Blitzkrieg 2

Producent: Nival Interactive
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.blitzkrieg2.de/

cena 99,90

Multiplayer: tak
Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1 GHz, 320 MB RAM, grafika 64 MB


oprawa • dynamika rozgrywki • znakomite wyważenie siły jednostek i poziomu trudności • system punktów kluczowych i wsparcia spoza mapy


parę drobnych błędów

Nie jest to zaskoczenie, bo Nival przyzwyczaiło nas do wysokiej jakości swoich gier, ale nikt chyba nie spodziewał się, że Blitzkrieg 2 będzie aż tak udany.

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5+
DŹWIĘK 5
OCENA 5+

Autor: Jan Maria Awaria

FALCON 4.0 ALLIED FORCE

Majstersztyk komputerowej symulacji lotu. Szkoda, że grafika trąci myszką.


Planowanie to podstawa.


F-16 wkrótce i na naszym niebie!


Jedna bomba i cena ropy znów idzie w górę.

Allied Force zawdzięczamy garstce fanów starego Falcona 4.0 (patrz: ramka), którzy powiedzieli „dość" licznym patchom i kompromisom, a potem… wzięli się samemu za poprawianie swej ulubionej symulacji. Jest to więc dzieło fanatyków, ale na tyle dobre, że wydane oficjalnie po siedmiu latach od premiery oryginalnej wersji gry.

Chociaż pewnie nie widać tego na pierwszy rzut oka (ach, ta grafika…), **większość elementów gry została przez nich gruntownie przebudowana. Mowa tu głównie o AI oraz dynamicznych kampaniach.** Obok nowego, bałkańskiego teatru działań występuje znana z czwórki Korea. W obu przypadkach polem walki rządzą jednak zupełnie nowe, doskonalsze algorytmy. Do boju wyruszasz w trzech różnych okresach, przy odmiennej sytuacji strategicznej, biorąc udział w jednej z sześciu operacji. Powstała liczba kombinacji daje tyle czasu gry, że życie wydaje się krótkie.

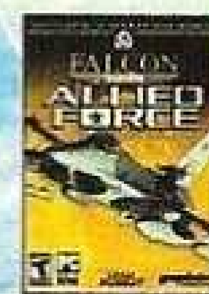
Efekt finalny jest, że palce lizać. Na ziemi, wodzie i w powietrzu toczy się realna wojna, w której ścierają się całe dywizje. Przy kalkulowaniu ich ruchów uwzględniane są takie bajery jak załamania pogody czy linie podziałów etnicznych. Oto jeden z nielicznych symulatorów, w których naprawdę czujesz, że walczysz ramię w ramię z innymi lotnikami (a konkretniej całą armią) i nie są oni tylko statystami, dekoracją w skrojonym dla ciebie teatrze jednego aktora. Obok rozgrywa się nie jedna i nie dwie, lecz zatrzęsienie innych misji – wirtualni lotnicy wykonują patrole, eskortują latające cysterny tudzież śmigłowce ratownicze, atakują cele naziemne… Witaj na froncie!

> Allied Force to najbliższa rzeczywistości symulacja myśliwca dopuszczona do użytku cywilnego.

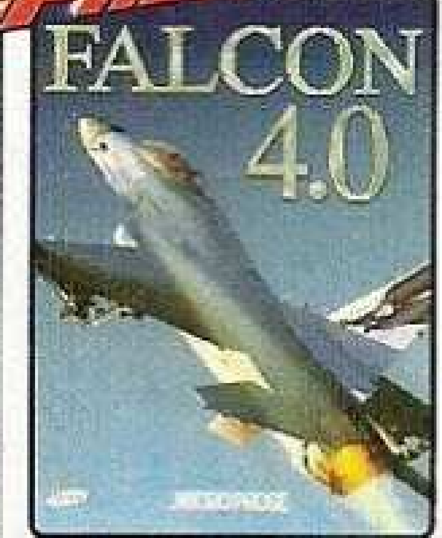
Można powiedzieć, że Allied Force to najbliższa rzeczywistości symulacja myśliwca dopuszczona do użytku cywilnego. Niestety, stawia ją to poza zasięgiem zwykłego gracza. **Kogo nie przestraszy 700-stronicowa, wyczerpująca instrukcja, ten zdejmie czapkę z głowy na widok klawiszologii zawierającej przeszło 440 pozycji!** Trzydzieści misji szkoleniowych mówi samo za siebie. Nawet po włączeniu licznych ułatwień i udogodnień AF podcina skrzydła niedzielnym lotnikom. **Porywanie się na nią bez fachowego joya i przepustnicy to czyste szaleństwo.**

Nie jeden, lecz trzy kokpity (z różnych wersji F-16) odwzorowano jak w żadnej innej grze. **Praktycznie wszystko da radę uruchomić kursorem myszki, nawet katapultę albo mechanizm otwierania owiewki** – wystarczy, że klikniesz w odpowiednią dźwignię! Również informacyjne ekrany MFD działają jak prawdziwe, a nie jak ich uproszczone substytuty z wielu innych gier. Możesz wręcz samodzielnie wertować kartki w notatniku na udzie pilota. Jeśli, nie daj Boże, wysiądzie ci silnik, to przy lądowaniu przekonasz się, że podwozie nie chce się otworzyć. Wszakże brakuje mocy i wpierw trzeba uruchomić zasilanie awaryjne! **Podobnie – nie katapultujesz się, jeżeli przed startem zapomniałeś uzbroić fotel…**

Ostro dopracowano również kod programu. Stabilność gry oraz płynność animacji są bez zarzutu. Kiepsko wypada natomiast grafika, która przetrwała zmumifikowana siedem lat. **Latanie na niskim pułapie uprzykrzają koszmarnie buraczane tekstury.** Ocenę modeli sprzętu umieściłbym na skali gdzieś między „ujdzie w tłumie" a „żenująco obrzydliwe" (zobaczcie, jak w grze wygląda czołg Leopard!). Całe szczęście, że na współczesnym polu walki częściej oglądamy wroga na radarze niż z bliska. Słaba grafika nie ma jednak w tym przypadku znaczenia. W Allied Force grać będą tylko prawdziwi maniacy symulacji, ludzie, którzy siadając przed komputerem, wkładają pilotkę i skórzaną kurtkę, a gdy ktoś woła ich na kolację, odpowiadają lotniczym żargonem, że zaraz rozpoczną procedurę lądowania. Dla nich słaba grafika nie będzie przeszkodą, by rozwinąć skrzydła… Over!



POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI: FALCON 4.0



Falcon 4.0 ujrzał światło dzienne w 1998 r. i już wtedy plasował się w czołówce symulatorów. Miał jednak trzy poważne wady: wysokie (wówczas) wymagania sprzętowe, niestabilny kod oraz krocie bugów. Patchom nie było końca… Czas jednak, aby połatany rupieć wylądował w szufladzie. Jego miejsce na cokole zajmuje lśniący i bliski ideału Allied Force.

Falcon 4.0: Allied Force

Producent: Lead Pursuit
Dystrybutor PL: brak
http://www.lead-pursuit.com/
cena: –
Multiplayer: tak
Gatunek: symulator
Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Plusy: wyśrubowany realizm • mnogość opcji, trybów gry etc. • rewelacyjne, dynamiczne kampanie • załatane braki starego Falcona • płynna i stabilna

Minusy: beznadziejna grafika • poziom symulacji na miarę zawodowych pilotów

Wielka encyklopedia F-16 – ale mało kto czyta encyklopedię dla rozrywki. Zawodowcy mogą dodać jeden punkt do oceny!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 3-
DŹWIĘK 4+
OCENA 4

Autor: Jan Maria Awaria

Największe zmiany: w nazwie!

Krzyki na nic się nie zdadzą – FIFA i tak nie dorównuje PES-owi.

Fanfary! Po jedenastu (tak!) odsłonach serii FIFA doczekaliśmy się polskiej ligi z aktualnymi składami! Nie mówiąc już o komentarzu Szpakowskiego i Szaranowicza...

FIFA 06

Jak zwykle pod względem wykupionych licencji gra nie zawodzi. **Do dyspozycji masz masę lig, turnieje, tryb menedżerski** (o którym za kilka akapitów), **sporo bajerów do kupienia za zdobyte punkty, bonusowe filmiki, drużyny, stroje...** Patrząc na menu i opcje, wydaje się, że mamy do czynienia z najlepszą grą piłkarską w historii. Do pełni rozgrywkowego szczęścia brakuje tylko możliwości wystąpienia w mistrzostwach świata (choć można samemu utworzyć turniej, który świetnie je zastępuje), ale nic dziwnego – wszak prawie na pewno EA Sports za kilka miesięcy wyda kolejną odsłonę serii, zatytułowaną FIFA World Cup 2006.

Wszystkie zalety jednak są warte dużo mniej, niż to się wydaje na pierwszy rzut oka. Nie sposób nie porównywać gry EA Sports do jej największej konkurencji z Konami: Pro Evolution Soccer. A tego porównania FIFA nie wytrzymuje, przegrywając pod względem grywalności samego meczu. Lista wad jest długa. **Fatalnie zostały zrobione podania, przez co w wielu momentach nie masz pojęcia, w którą stronę pójdzie piłka po naciśnięciu odpowiedniego klawisza.** Wielokrotnie okupisz to straconą dobrą sytuacją, a nawet otworzeniem drogi do własnej bramki. Kolejną niezwykle irytującą wadą jest bezsensowne zachowanie piłkarzy nieznajdujących się przy piłce. Nie można liczyć, że sami pomyślą, by przy kontrataku pruć do przodu. Zamiast tego... hamują! A jeśli sądzisz, że gdy piłkę mają pomocnicy, napastnicy powinni być w odległości celnego podania po ziemi, to się mylisz.

Prawdziwa maestria piłkarzy objawia się dopiero wtedy, gdy starają się oni wykopać piłkę ze swojego pola karnego. Gdy używasz do tego celu przycisku strzału, zawodnik prawie zawsze wybije piłkę na rzut rożny, choćby nawet miał możliwość wyekspediowania futbolówki daleko poza linię połowy. Ba, nawet nieatakowany

CLICK TRICK!



Sposób na FIFA

Praktycznie w każdej grze z serii był jakiś sposób, w który można było łatwo strzelić bramkę. Przykładowo w FIFA 96 był to strzał z połowy boiska, w FIFA 99 wbiegnięcie na pole karne „w podskokach", zdś w 06 to... dośrodkowanie na pole karne i strzał głową. Zdecydowanie zbyt często takie akcje kończą się bramkami.



Zabawa w menedżera – zubożona wersja tekstowa z FIFA Manager 06.



Od pucybuta do Ronaldinho?



Trzecia bramka wisi w powietrzu!



No strzelaj szybciej, oni muszą do toalety!

Relacje z mediami – elementy menedżerskie w FIFA 06 są nadspodziewanie rozbudowane.

przez nikogo z zapałem godnym lepszej sprawy potrafi kopnąć piłkę z finezją i skutecznością pięcioletniej dziewczynki. **Raz nawet, ku mojemu szczeremu rozbawieniu, jeden z moich wykopał piłkę... do własnej bramki.** Czasem można tylko załamać ręce.

Nie chcę jednak, żebyś pomyślał, iż gra jest jakoś szczególnie nieudana. Po prostu prawie żadna ze wspomnianych wyżej wad (poza nie najlepszym wybijaniem piłki) nie występowała w wydanym rok temu PES-ie. Dlatego dziś wolę pograć sobie w niego, niż denerwować się przy kolejnej „rewolucyjnej" odsłonie FIFA. W praktyce jednak **zabawa wciąż jest całkiem niezła, a satysfakcja ze strzelenia bramki niemała.** Tym bardziej że w tej odsłonie zdecydowanie poprawiono pracę obrony. Do tego stopnia, że czasem niezwykle trudno jest ominąć podaniem po ziemi przeciwnika, stąd też niepotrzebnie straconych piłek będzie zdecydowanie więcej niż w poprzednich częściach. Dla względnej równowagi można za to powiedzieć o czasami bzdurnie zachowujących się bramkarzach, którym zdarza się puszczać niewybaczalne szmaty.

Autorzy wprowadzili do gry kilka elementów, za które należą się duże brawa i małe jasne. **Miło powitać na przykład wskaźnik morale zespołu.** Przy wyniku, wyświetlanym przez całą grę w jednym z rogów ekranu, pojawiają się kropki (od jednej do trzech). Oznaczają one aktualne nastawienie piłkarzy. Gdy przy drużynie widnieją trzy, świat należy do niej i możesz liczyć, że gracze nie spudłują w decydującym momencie i ogólnie będą się rwać do boju. Jeśli jednak w rogu pojawi się tylko jedna kropka, będziesz zmuszony do dużo większej gimnastyki. Podczas meczu na samopoczucie ma wpływ przede wszystkim stosunek bramkowy, dokonywane zmiany, zmęczenie i wykorzystane sytuacje. Jeśli np. zdarzy ci się nie strzelić karnego, zacznij zbierać pieniądze na psychoanalityków.

Tych oczywiście w grze nie ma, ale **dzięki trybowi menedżerskiemu FIFA 06 oferuje znacznie więcej niż jakakolwiek inna zręcznościowa gra piłkarska. Na tym polu PES nie ma czego szukać**, gdyż rozgrywając sezon w produkcji EA Sports, masz wpływ nie tylko na składy i transfery (a także pożyczanie zawodników), ale i ceny biletów, pozyskiwanie sponsorów, treningi oraz wyszukiwanie nowych talentów. Oczywiście nie ma obaw, że zostaniesz przygnieciony setką tabel i nie wyjdziesz na murawę – takie atrakcje zostawiono grającym w FIFA Manager 06 (patrz: s. 46). Tu, o ile masz ochotę, możesz rozgrywać każdy mecz osobiście. Jeśli wolisz tego uniknąć, jest jeszcze opcja „szybkiej symulacji" oraz „symulacji z podglądem", podczas której na ekranie pojawiają się tylko informacje o tym, co aktualnie dzieje się na boisku (taka zubożona wersja Championship Manager sprzed kilku lat).

FIFA 06 nie wytrzymuje porównania z Pro Evolution Soccer, przegrywając pod względem grywalności samego meczu.

Z technicznego punktu widzenia w grze nie zmieniło się praktycznie nic. **Patrząc na ewolucję grafiki, kolejne części prawie się nie różnią od tych z 2000-2001 roku.** Z jednej strony to dobrze, bo cieszyć się grą może każdy, nawet posiadacz komputera kupionego dobrych kilka lat temu, ale jednocześnie dziś już taka paskudnie płaska dwuwymiarowa publiczność jest średnio efektowna. Duży plus należy się za próby odwzorowania facjat piłkarzy. Oczywiście część z nich ma niewiele wspólnego z rzeczywistością, ale przynajmniej uniknięto większych absurdów, a niekiedy naprawdę się postarano. Np. Radosław „polski Beckham" Majdan ma śmiesznie wyglądające długie blond włosy... Szkoda, że kamera nie wodzi po trybunach w poszukiwaniu jego niezwykle inteligentnej, nadobnej małżonki. Kolejny plus należy się za to, że można włączyć sędziów liniowych, ale szkoda, że służą oni tylko za wątpliwą, pokraczną ozdobę, trzymającą bezsensownie swoją sztywną chorągiewkę, nie wskazując nią niczego.

Dwojakie odczucia mam też w stosunku do oprawy dźwiękowej. Ścieżek muzycznych, odgrywanych tylko w menu, jest sporo i jak zwykle świadczą o doskonałym guście muzycznym ekipy EA Sports. **Odgłosy stadionu i kopanej piłki nie zmieniły się zbytnio od 1996 roku, gdyż już wtedy były „identyczne z naturalnymi".** Gorzej jest z działaniem komentarzy, które chyba po raz pierwszy w serii czasem są nieco spóźnione. Więcej na ich temat w ramce.

FIFA 06 to, pomimo wszystkich gorzkich słów powyżej, gra całkiem niezła, a na pewno lepsza niż jej poprzedniczka. Problem EA Sports polega na tym, że w przeciwieństwie do innych swoich tytułów (NBA, NHL, Madden i co tam jeszcze), ich kopana ma na rynku silną konkurencję w postaci PES-a. A do poziomu cyklu Konami im jeszcze daleko...

Darek i Włodek



Zdecydowanie największe wrażenie w polskiej wersji FIFA 06 robi komentarz dwóch znanych rodzimych dziennikarzy, Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza. Dla polskich kibiców właśnie oni są „głosami" kopanej gały, rozgrywanie meczów z ich komentarzem stanowi więc zupełnie nową jakość, nawet mimo drobnych zastrzeżeń do realizacji udźwiękowienia (delikatnie nierówny poziom głośności wypowiedzi, zdarzające się opóźnienia i ucięte w pół słowa zdania. Do tego jeszcze jedna większa wpadka: wypowiedź „obejmują prowadzenie" po golu wyrównującym wynik). Warto dodać, że poza tekstami przetłumaczonymi z oryginału na polski usłyszysz także wypowiedzi typowe dla stylu Szpakowskiego i Szaranowicza, np. „Znalazł tam trochę miejsca w gąszczu nóg" lub ekstatyczny okrzyk „Goooooll!". **Mimo niewielkich wad komentarza wszyscy polscy kibice muszą go usłyszeć!**

I znów Riplej strzelił gola! To ci zawodnik!

Pro Evolution Soccer 5

PRAWDOPODOBNEGO

Na razie grałem w najnowszą grę Konami tylko kilkanaście minut na Games Convention w Lipsku (oraz w wersję demo – szukaj na płycie Clicka!), ale już widzę, że zmiecie ona FIFA z powierzchni mojego twardziela! Premiera niebawem, więc lada numer możecie spodziewać się recenzji.

FIFA 06

Producent: EA Sports	**Dystrybutor PL:** EA Polska

http://fifa06.ea.com/

cena 159,90

Multiplayer: tak

Gatunek: sportowa

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win 2k/XP

+ wciąż gra się dość przyjemnie • opcje menedżerskie • polski komentarz to nowa jakość

– wiele bezsensownych zagrań sztucznej inteligencji • żadnej rewolucji • zbyt łatwe zdobywanie bramek głową

Zmiana nazwy miała przynieść rewolucję, a dostaliśmy to co zwykle – przyzwoitą kopaną, która nie może się równać z PES-em.

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	5-
OCENA	4

Autor: Che Collada

Co by było, gdyby już Majowie posiadali broń masowej zagłady, stworzoną w dodatku ręką inną niż ludzka?

NiBiRu
AGE OF SECRETS

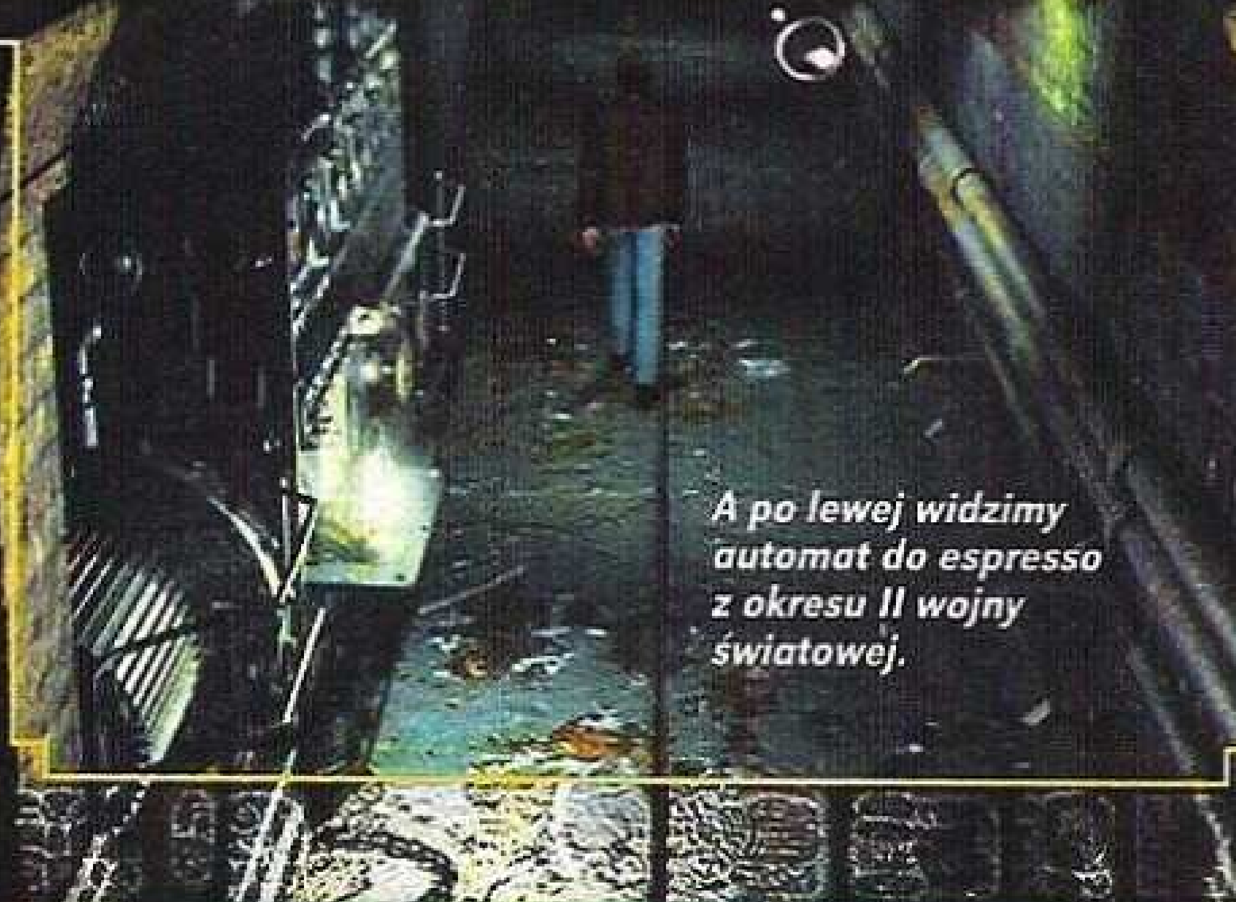
To tylko jedno z mnóstwa pytań, jakie cisną się na usta wraz z zagłębianiem się w fabułę Nibiru: AoS. Ale po kolei... **Tytuł ten jest klasyczną przygodówką, w której pierwsze skrzypce grają mroczny klimat i umiejętnie opowiedziana, wciągająca historia.** Bohaterem gry jest Martin Holan, student lingwistyki oraz archeologii, a przy okazji bratanek profesora Wilda, szanowanego w świecie nauki historyka. Jak niemal każdy uczony, pan Wild ma swoją małą obsesję. W jego przypadku chodzi o tajny niemiecki projekt z czasów II wojny światowej...

Założeniem tego projektu, nazwanego przez hitlerowców NI.BI.RU, było stworzenie broni, dzięki której naziści mogliby przejąć całkowitą władzę nad światem. Plany te zakończyły się fiaskiem wraz z klęską III Rzeszy. Teraz jednak, po upływie prawie sześćdziesięciu lat, robotnicy budujący autostradę natknęli się przypadkowo na zakopany tunel, prowadzący do tajnego laboratorium związanego z projektem. W papierach, które w nim leżały, znalazł się również manuskrypt z czasów Majów, z którego jasno wynikało, że ten prymitywny lud był w posiadaniu broni potężniejszej od bomby wodorowej.

Mimo wad to produkcja udana – ma wciągającą fabułę, fajny klimat i starcza na długie godziny.

Rozgrywka rozpoczyna się w chwili, gdy Martin – na prośbę wuja – przybywa do Pragi, by spotkać się z jego znajomą i odebrać od niej pozwolenie na podjęcie prac archeologicznych w odkrytym przez robotników tunelu. Niestety, kobieta nie pojawia się w umówionym miejscu, ponieważ – jak się później okazuje – leży w wannie... martwa. Tym samym **twój bohater wpada w sam środek spisku, zawiązanego w celu dotarcia do pradawnej broni**, o której mowa w manuskrypcie Majów. Martin postanawia na własną rękę dociec, gdzie dokładnie ukryte jest to narzędzie masowego zniszczenia i kto odpowiada za śmierć znajomej jego wuja.

Mechanika gry, jak w każdej rasowej przygodówce, bazuje na zwiedzaniu różnorakich lokacji, rozmowach z napotkanymi w nich postaciami oraz rozwiązywaniu pojawiających się zagadek. **Jeśli miałbym przyrównać charakter zabawy w Nibiru do wcześniejszych produkcji, najbliżej byłoby mu do pierwszych dwóch części Broken Sworda.**



A po lewej widzimy automat do espresso z okresu II wojny światowej.



Podobna brama chroni archiwalne numery Clicka!



Ciąglee padaaa, a ja stoję jak ten kołek...



Więc o której pani kończy?

W Nibiru zwiedzisz najrozmaitsze zakątki świata. Zaczynasz od wspomnianej wcześniej Pragi, by w dalszej kolejności dotrzeć do Francji i Meksyku. Także w kwestii zagadek, jakie przyjdzie ci rozwiązać po drodze, widać podobieństwo do serii Broken Sword – mają podobny klimat i zbliżony poziom trudności. Niestety, Age of Secrets jest całkowicie liniowy, co oznaczy, że rozgrywka wiedzie po z góry ustalonej ścieżce i w kolejnym podejściu nie oferuje niczego oprócz identycznego przebiegu wydarzeń. Na szczęście **czas potrzebny na ukończenie gry nie jest mały i waha się między 20 a 30 godzinami.**

Graficznie, pomijając parę mało istotnych niedociągnięć, Nibiru prezentuje się nieźle. Działa na zmodernizowanym silniku Black Mirror, w związku z czym dwuwymiarowe scenerie – choć gorsze niż w Syberii – trzymają poziom i budują mroczny klimat. Gorzej jest, jeśli chodzi o wykonanie postaci – w tym głównego bohatera. Owszem, są one w pełni trójwymiarowe, lecz poruszają się bardzo sztywno i nienaturalnie – jakby ktoś włożył im kaktusy w spodnie. Na podobnym poziomie zrealizowano dialogi. **Lektorzy wyraźnie nie czuli bluesa, bo rozmowy w grze są całkowicie wyzute z emocji, odczytywane na jedno tempo.**

Niemniej jednak, pomimo paru ewidentnych wad, Nibiru: Age of Secrets jest produkcją całkiem udaną – ma wciągającą i intrygującą fabułę, fajny klimat i starcza na długie godziny. Gra nie ma na razie polskiego dystrybutora, lecz gdyby trafiła na nasz rynek, w dodatku w niezbyt wygórowanej cenie, będziesz mógł śmiało zainwestować w tę przygodówkę. Nie zmieni twojego życia, ale zapewni kilkanaście godzin całkiem dobrej i całkiem mądrej zabawy.



Nibiru: Age of Secrets

Producent: Future Games
Dystrybutor PL: brak
http://www.futuregames.cz/nibiru/

cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32MB

+ ciekawa fabuła • mroczny klimat • długość rozgrywki
- drobne niedociągnięcia • lektorzy • animacja postaci

Nibiru nie jest grą z najwyższej półki, ale i tak zasługuje na uwagę. Prawdziwy fan przygodówek będzie miał z niej wiele radochy.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 3
OCENA 4-

Autor: O.B.C.Y.

Gdy słyszę nazwisko Molyneux, z obszarów pamięci wypływają obrazy tygodni rzeźbienia w Populousa, Syndicate'a, a później w Dungeon Keepera czy Black & White'a. Era Petera Molyneux wydaje się nie mieć końca. Oto jego nowe dzieło...





Hm... nie będzie romansu, ta pani ma chore dziecko.

FABLE
The Lost Chapters

Walki na pięści – jeśli jesteś szybki, możesz zarobić trochę grosza.

Tak możesz wyglądać pod koniec gry... groza!

Fable to gra RPG utrzymana w klimacie fantasy. Najbliższa jest serii Gothic, a z racji podobnej atmosfery i drogi z konsol na PC, również do The Hobbit. Fable opowiada o losach chłopca, który żył szczęśliwie w jednej z krain Albionu. Do czasu... Jego świat został zalany przez ogień i przemoc, rodziców zabito, a pozostałych przy życiu mieszkańców uprowadzono. **Odtąd życie chłopca miało na zawsze się zmienić – przeżył, by zostać jednym z uczniów Gildii Bohaterów, a właściwie, by zostać... bohaterem.**

W Fable: The Lost Chapters najbardziej zdumiewająca jest pełna interakcja z otoczeniem (możesz rozmawiać, kupować, sprzedawać, a także flirtować niemalże jak w Singles albo serii The Sims!) oraz rozwiązania, które sprawiają, że Albion wydaje się niemal prawdziwym światem równoległym. Jest tutaj cykl dobowy, liczony jest też upływ lat (obrazowany przez dorastanie, a potem starzenie się bohatera). Niezwykła jest też możliwość obrania własnej drogi – drogi zła lub dobra. Możesz więc wpadać do wiosek, zarzynać mieszkańców i siać postrach w całym królestwie (twój bohater przemienia się wówczas w coś a la wilkołak lub diabeł), lub też stać się uosobieniem dobroci (nad głową bohatera pojawić się może aureola). Każda decyzja wpływa na twój los. **Czy wybrać się z zapoznanym rzezimieszkiem na poszukiwanie skarbu? Czy zapłacić za przejście 400 sztuk złota gagatkowi, który stoi na drodze i zapowiada, że w pobliżu jest kilku jego kumpli?** Takie życiowe dylematy to w Fable codzienność. Dodaj do tego rozbudowane drzewo umiejętności: szybkości, siły i magii oraz olbrzymią paletę dodatkowych atrakcji w rodzaju tatuaży na ciele, dziesiątek sztuk uzbrojenia, ubiorów itd., a dostaniesz pełny obraz tego, jak możesz wpływać na wygląd i charakter bohatera w Fable.

Wbrew pozorom Fable nie jest totalną nowością, bowiem od roku znane jest już graczom konsolowym. Zazwyczaj niechętnie sięgam po konwersje konsolowe na blaszaka, ale Fable bardzo byłem ciekaw. Z kilku powodów. Po pierwsze, wersja PC miała zostać znacznie rozbudowana. Bajkowy świat gry zyskał 16 nowych questów (5 głównych i 11 pobocznych). To bardzo dużo! Po drugie, zastanawiałem się, jak poradzono sobie z przerobieniem interfejsu dostosowanego do pada. W wersji PC obsługujesz grę klawiszami WSAD i myszą, a szereg funkcji, np. konkretne umiejętności i czary, aktywuje się również z klawiatury. Okazało się to całkiem

Świat gry błyskawicznie zasysa odbiorcę i po chwili to już nie młody adept gildii bohaterów walczy z potworami i sługami zła, ale ja... ty...





Muzyka to podobno 70 % efektu...



Za monumentalną, doskonałą muzykę w grze odpowiedzialny jest **Danny Elfman**, znany z kompozycji muzycznych do takich obrazów jak „Edward Nożycoręki" (warto wspomnieć, że Elfmana „odkrył" właśnie Tim Burton, reżyser filmu), „Faceci w czerni", „Buntownik z wyboru" (przyniosły mu nominacje do Oskara). Za muzykę do „Jeźdźca bez głowy" otrzymał statuetkę Amerykańskiej Akademii Filmów Science Fiction, Horroru i Fantasy. Danny Elfman napisał muzykę do niemal 100 produkcji telewizyjnych i kinowych, **jest autorem m.in. tematu przewodniego „Simpsonów"**, za który zresztą w 1990 r. otrzymał nominacją do nagrody Emmy.

wygodne, nie było najmniejszych problemów ze sterowaniem, chociaż pewne zastrzeżenia dotyczą samej struktury menu. **Przede wszystkim jego specyficzna konstrukcja (zakładki ekwipunku, umiejętności itd.) sprawia pewien problem. Żeby zobaczyć listę misji, musisz wejść na konkretny poziom menu, brakuje szybkiej możliwości wyświetlenie aktualnych questów.** Inna rzecz, która bardzo mnie irytowała, to mapa (w wersji wyświetlanej z poziomu menu), która jest skonstruowana w jakiś dziwny sposób. Nie można zobaczyć całego obszaru, a jedynie fragment w dość specyficznym „obiektywie". Na szczęście nawigacja odbywa się z poziomu mapy podręcznej.

Wrażeń z gry nie poprawia też na pewno konieczność ładowania kolejnych, stosunkowo niewielkich lokacji. Podzielono je bramami, drzwiami, portalami – przechodzenie między nimi wiąże się każdorazowo z oczekiwaniem (na szczęście niedługim) na wczytanie się nowego obszaru.

Albion ma wiele odcieni, jest różnorodny jak świat, który nas otacza. **Zobaczysz sielankowe, wręcz bajkowe scenerie:** zielone drzewa, błękitne niebo, kosze pełne rumianych jabłek (owoców można oczywiście spróbować). Taki Albion poznajesz na początku gry, to jednak tylko jedno, niekonieczne prawdziwe jego oblicze. Są też głębokie, wilgotne lochy i tunele, w których czają się magiczne i bardzo groźne stworzenia. W takich miejscach spodziewaj się lepkich pajęczyn, bielejących w mroku kościotrupów. Wędrując przez te przygnębiające kazamaty, natrafiłem też do sali, gdzie pod ścianą stały zasznurowane, szaroburе worki. **Wystawały z nich... ludzkie nogi, brrr!** Wielkie kryształy lodu, ścięte mrozem połacie lądu, świszczący oddech wiatru, wszechobecna, zimna biel – to również Albion, który poznasz. Kraina, gdzie chadzają pokryte grubym futrem bestie... Różnorodne są także miasta i wsie, do których trafi twój bohater. **W każdej mieścince jest ktoś, z kim warto pogadać.** Może to być kowal, który ma na zbyciu interesującą broń lub wyposażenie. **Może to być również ponętna dziewczyna z koszem kwiatów.** Jeśli chcesz, możesz z nią porozmawiać. Twój bohater szkoli się nie tylko w sztukach walki – zyskuje również inne umiejętności. Potrafi na przykład prężyć muskuły, zabawiać białogłowę rozmową, flirtować. Do czego to prowadzi? Powiem wam tylko, że w statystykach gry jest np. informacja o liczbie odbytych stosunków seksualnych! I tu mała dygresja. To, jak się zachowujesz, zależy tylko od ciebie. Możesz oczywiście „przeskakiwać z kwiatka na kwiatek" i sprawdzać miękkość siana w każdej napotkanej stodole, ale również wręczyć wybrance pierścionek zaręczynowy i poprowadzić ją do ołtarza.

To wszystko prezentuje się niestety lepiej w opisie niż w rzeczywistości. Nie mam większych zastrzeżeń do graficznej strony gry, ale np. rozwój bohatera, a dokładniej **sposób, w jaki ukazano jego dorastanie, jest niedopracowany.** Jako dzieciak bohater wykonuje tylko kilka prostych questów związanych z urodzinami swojej siostry. Potem, po dramatycznych wydarzeniach związanych z najazdem na wioskę, mamy jeszcze krótki etap w Gildii Bohaterów i nagle heros jest już młodzieńcem. Ten nagły przeskok nie robi dobrego wrażenia.

Największym rozczarowaniem dotyczącym Fable: The Lost Chapters jest to, że gra jest nadal bardzo krótka. Nawet z wszystkimi wątkami pobocznymi można spokojnie ukończyć ją w niecała dobę. Są już zawodnicy, którzy przeszli grę w czasie poniżej 10 godzin, a wcale się przy tym nie spieszyli!

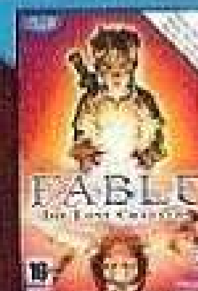
Mimo wszystko Fable nie można skrzywdzić niską oceną. **Świat gry błyskawicznie zasysa odbiorcę** i po chwili to już nie młody adept gildii bohaterów walczy z potworami i sługami zła, ale ja... ty... Tego trzeba po prostu spróbować samemu, to naprawdę działa. Brakowało ostatnio gry, która dawałaby nieco więcej wyzwań niż klasyczny hack'n'slash, a jednocześnie nie była totalnie zawiłym erpegiem, gdzie trzeba kalkulatora do zliczania statystyk i parametrów postaci. Brakowało gry, w której akcja byłaby odważona na równi z wątkami RPG. Coś takiego dostaliśmy, więc czapki z głów, panowie!

Fable w świecie Xboxa i PC





Od konsolowej premiery Fable minął ponad rok, mogliśmy więc mieć nadzieję, że edycja PC będzie wyglądać lepiej niż wersja przeznaczona na Xboxa. Niestety, obie są niemal identyczne...



Fable: Lost Chapters

Producent: Lionhead Studios
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://fable.lionhead.com/

cena 99,90
Multiplayer: nie
Gatunek: action RPG

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


interakcja z otoczeniem • rozległy, dopracowany świat • muzyka • świetne efekty magii i mocy


krótka • liniowa

W grywalności i grafice widać konsolowe korzenie gry. To pierwsze nas cieszy, to drugie nie całkiem...

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
OCENA 5-

Autor: Herr Odyn

Żołnierzu, padnij! – krzyknął kapitan. Foster padł... z głodu.



Komiksowe animacje wykonano na zaskakująco wysokim poziomie.



To był jednak dobry Niemiec – po śmierci jego dusza poszła do nieba...

PILOT DOWN

Jest tu jakieś jedzenie?!

Oto wrak samolotu US Army. Aha...

Tej gry nikt hucznie nie zapowiadał. I dobrze. Nie ma czego....

Historia jest taka. Amerykański pilot Bill Foster spadł gdzieś na terenie III Rzeszy. A spadł, gdyż jego samolot zestrzeliły myśliwce Luftwaffe. **Tak oto został zmuszony odbyć samotną wyprawę aż do szwajcarskiej granicy.** Żeby mu zadanie utrudnić, niemiecki kapitan Killinger wysłał jego tropem hitlerowskie psy gończe. Ta część nie powinna nikogo bawić, bowiem takie wydarzenia miały miejsce naprawdę. Cała reszta jest jednak śmiechu warta...

Już bez Drozdy, więc i na poważnie. Odradzam tę grę każdemu, kto ceni sobie spokój. **Po co masz się denerwować, karmiąc i ogrzewając amerykańskiego żołnierza, który zachowuje się jak popsute Tamagotchi?** Musisz chodzić po obozach, zabijać przygłupich nazistów, a do tego szukać zdechłego królika czy jabłka, by nie umrzeć z głodu. Co stanie się, jeżeli mały Billy nie dostanie papu? Bardzo dobra odpowiedź – umrze... po półgodzinie. Tyle czasu może wytrzymać bez pożywienia amerykański lotnik!

Dzielnego wojaka można również... zamrozić. Cierpi on na hipotermię, więc gdy tylko zamoczy nóżki w wodzie, trzeba go szybciutko ogrzać, najlepiej przy ogniu. Pomysł świetny, ale dlaczego przez płomienie można już przejść bez uszczerbku na zdrowiu?

Kiedy nauczysz się panować nad fizjologią Billa, czeka cię kolejne wyzwanie: walka z przeciwnikiem. Do prostych nie należy, ponieważ zakres zdolności ruchowych pilota jest niewielki. Potrafi biegać, kucać, czołgać się i chodzić. Nic poza tym! **Jak na ironię, nie potrafi skakać, uderzyć z pięści, kopnąć chociażby w piszczel, a nawet przywalić z pałki czy kilofa.** Cud, że programiści nauczyli Billy'ego strzelać!

Inna sprawa, że przeciwnicy nie są wcale bardziej zwinni. Prócz wyjątkowej niesprawności ruchowej **cierpią też na kurzą ślepotę i problemy ze słuchem.** Aha, są jeszcze bardzo tchórzliwi. Kiedy cię dostrzegą, najpierw wypuszczą nieudolną serię z karabinu, a potem dadzą nogę, chowając się za najbliższą przeszkodę, by stamtąd prowadzić dalszy ostrzał. Jeżeli spróbujesz podejść, oddalą się jeszcze bardziej. W razie gdyby udało ci się kogoś dogonić, a potem zabić, to i tak nie możesz liczyć na karabin czy amunicję. **Tych przedmiotów nieboszczyki z rąk nie wypuszczają!** *(fachowo to się nazywa rigor mortis – Rednacz)*

Teraz rozumiem podstępny uśmieszek naczelnego w chwili, gdy wręczał mi tę grę do recenzji.

A szkoda, bo jako głodny i zmarznięty pilot nie masz wiele w plecaczku. Brakuje broni, amunicji, zdechłego królika i lornetki. Cały ekwipunek dopiero będziesz znajdywał w przeróżnych miejscach, jak choćby pod stołem (królik), na ławce (pistolet) czy w drewnianej skrzynce (jabłko). Wszystko inne, co może wydać się przydatne, **jest na stałe wtopione w krajobraz Niemiec.**

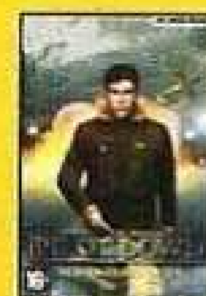
To, co zobaczysz podczas samotnej wędrówki, nie powinno cię zaskoczyć. Trzy płaskie blachy nieudolnie profilowane na krawędziach pikselami to na przykład samolot. Mały trójkącik wystający z ziemi to choinka. **Cztery rurki i kula leżące w patyczkach to... martwy żołnierz w trawie.** Jak widzisz, Pilot Down: Behind Enemy Lines jest produkcją bardzo sugestywną. Do tego stopnia, że niemal uwierzyłem, że to prawdziwa gra. Jednak...

...to nie gra, a dno. Może nie najgłębsze, ale takich produkcji w 2005 roku raczej nie powinno się wydawać. Nawet pod względem grafiki przygody Billy'ego odstają od czołówki o jakieś 5 lat. **Nudne toto i bezpłciowe.** Żeby chociaż był tu klimat... Ech, dopiero teraz rozumiem podstępny uśmieszek naczelnego w chwili, w której wręczał mi tę grę.

Kaloryfery nie grzeją...

Plota – Niekoniecznie potwierdzone informacje

Historyczne źródła podają, że blisko 180 tysięcy pilotów koalicji zostało zestrzelonych nad terytorium wroga. Pięć tysięcy wylądowało bezpiecznie, próbując potem uciec z rąk nazistowskich żołnierzy na teren Szwajcarii. Tylko trzystu ta sztuka się udała.



Pilot Down: Behind Enemy Lines

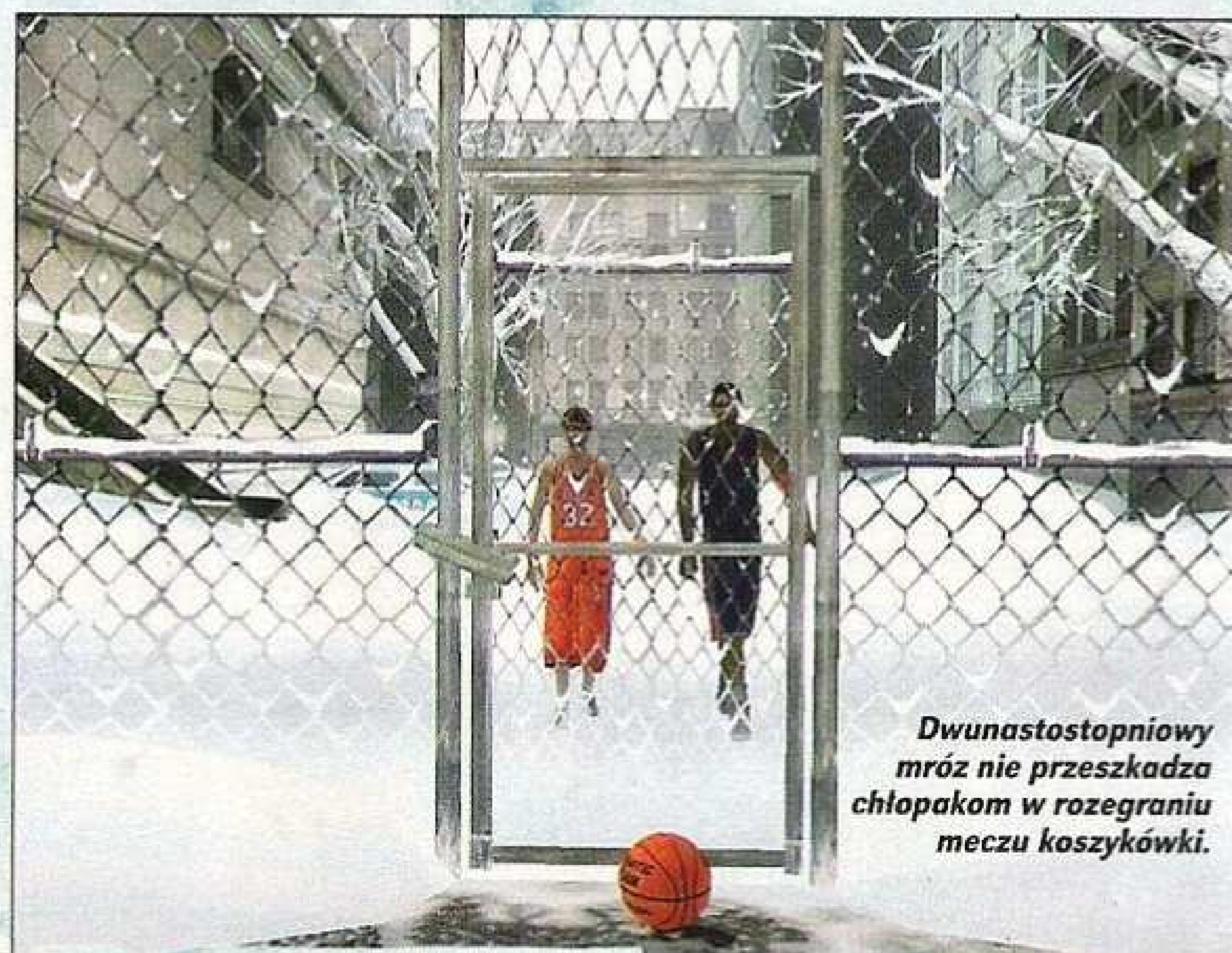
Autor: Hedo

Producent: Kuju Entertainment
Dystrybutor PL: brak
http://www.oxygenint.com/
cena ---
Multiplayer: tak
Gatunek: akcja/przygodowa
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ pomysł z podtrzymywaniem życia...
− ...który został całkowicie schrzaniony • wtórność i nuda • głupota przeciwników

Pamiętasz Men in Black? Właśnie pstryknąłem długopisem... Już nie pamiętasz o tej grze.

GRYWALNOŚĆ	2
GRAFIKA	2
DŹWIĘK	3
OCENA	2+



Dwunastostopniowy mróz nie przeszkadza chłopakom w rozegraniu meczu koszykówki.



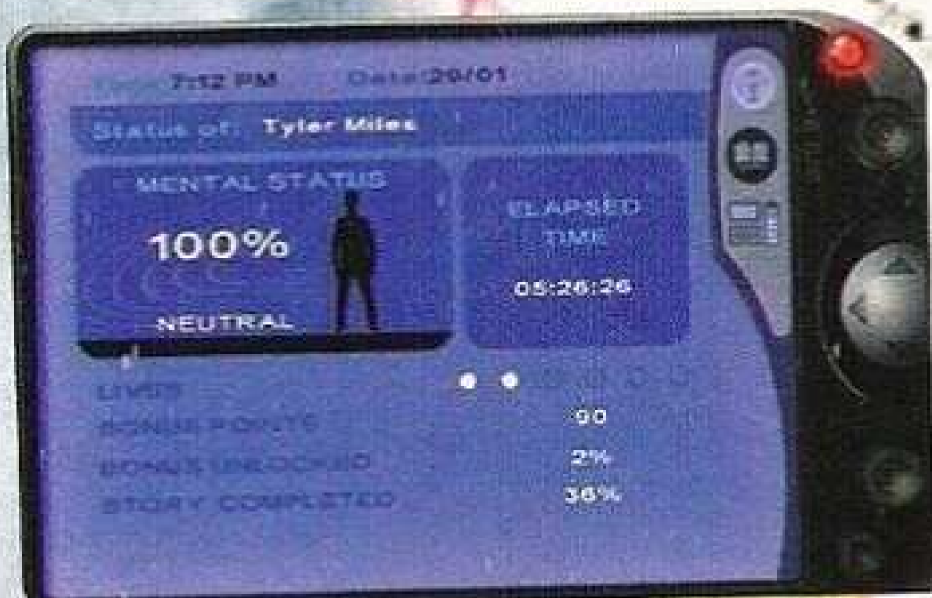
W wolnych chwilach Tyler lubi się zabawić...



Sekwencje zręcznościowe są bardzo dynamiczne.

Rzadko która gra zaczyna się tak mocno: w ciągu pierwszych pięciu minut okazuje się, że jesteś mordercą, który w brutalny, krwawy sposób zabił człowieka...

FAHRENHEIT



Stan umysłu

Podczas gry specjalny wskaźnik punktowy cały czas mierzy stan umysłu kierowanej postaci. Gdy dzieje się coś nieoczekiwanego, strasznego, denerwującego, wskaźnik spada, kiedy zaś trudna sytuacja rozwiązuje się korzystnie lub zrobisz coś uspokajającego (np. wypijesz szklankę wody), rośnie. Gdy stan umysłu spadnie do zera, giniesz.

System ten jest o tyle bezsensowny, że czasem zdobywasz lub tracisz punkty w absurdalnych momentach, które w żadnym wypadku nie powinny wpływać na stan psychiczny bohatera. Niezbyt poważne jest również to, że punkty podnosi skutecznie... skorzystanie z toalety czy wypicie mleka. Największa wada polega zaś na tym, że **stan umysłu bohatera praktycznie w żaden sposób nie wpływa na jego zachowania w grze.** To poważny błąd czyniący cały system właściwie bezcelowym!

Fahrenheit **to produkcja dla dorosłych. Jest tu przemoc i seks, krwawe mistyczne rytuały i striptiz w living roomie.** Przede wszystkim jednak gra ma poważną, dojrzałą fabułę, jedną z bardziej fascynujących w najnowszej historii gier. Fabuła zaś to w tym tytule rzecz niemal najważniejsza, bo Fahrenheit to dużo bardziej interaktywny film niż tradycyjna gra przygodowa. I na tym między innymi polega jej rewolucyjny charakter.

Głównym, choć nie jedynym, bohaterem gry Francuzów ze studia Quantic Dream jest Lucas Kane, mniej więcej trzydziestoletni pracownik działu informatycznego jednego z nowojorskich banków. Poznajemy go jednak w chwili, gdy nie do końca jest sobą – w transie, opętany przez nieznaną siłę zabija w toalecie ulicznego bistro przypadkową ofiarę. Świadomość wraca w kilka chwil po tym brutalnym akcie, a **pierwszym twoim zadaniem będzie ukrycie śladów mordu...**

Kiedy uciekniesz z miejsca zbrodni, poznasz bohaterów kolejnych, Carlę Valenti i Tylera Milesa, parę policjantów szukających zabójcy... przypadkowej ofiary w ulicznym bistro. Czyli Lucasa Kane'a. Carla i Tyler to również postacie grywalne, **gra zmusza cię więc do odnajdywania dowodów, które wcześniej jako Lucas starasz się ukryć.** Ten ryzykowny zabieg sprawdza się wyśmienicie, między innymi dlatego że fabuła gry skonstruowana jest na tyle precyzyjnie, byś niezależnie od postaci, którą właśnie kierujesz, miał coś nowego do odkrycia czy znalezienia.

Fabułę **Fahrenheita pochwalić należy także za bogatą galerię wiarygodnych postaci drugoplanowych**, których obecność buduje klimat rozgrywki. Poznajesz m.in. byłą dziewczynę Lucasa, jego brata, księdza Markusa, dziewczynę Tylera, nieustannie niepokojącą się jego pracą, oraz sąsiada Carli, geja, który popycha śledztwo do przodu. Mimo kilku większych i mniejszych nielogiczności nieliniowa **historia opowiedziana w Fahrenheicie wciąga od pierwszej minuty.**

To, co widać na ekranie, właściwie w każdym momencie gry wygląda jak obraz kinowy – efekt ten uzyskano przede wszystkim poprzez umiejętne prowadzenie kamery oraz wykorzystanie takich hollywoodzkich sztuczek jak dzielenie ekranu, zbliżenia, nietypowe kadrowanie, filtrowanie obrazu. **Wrażenie potęguje również muzyka, doskonale zgrana z klimatem sceny** i tokiem wydarzeń. To jednak nie dziwi – **twórcą ścieżki dźwiękowej jest znany z Twin Peaks mistrz Angelo Badalamenti!!!**

Filmowy charakter gry tworzą również czynności, jakie wykonujesz w trakcie zabawy, oraz nietypowy interfejs. W tradycyjnych przygodówkach wykonywane akcje prowadzą zazwyczaj bezpośrednio do rozwiązania kolejnej łamigłówki, są to czynności typu „przesuń statuę", „użyj dźwigni". Oczywiście w Fahrenheicie pojawiają się one także, ale równie często będziesz... „wstawał z łóżka", „pił kawę", „przemywał twarz". Te proste zadania w subtelny sposób budują – słowo to pojawia się nie przez przypadek po raz kolejny – „klimat", dzięki nim wczuwasz się w postacie, prowadzisz ich życie.

Fahrenheit to dużo bardziej interaktywny film niż tradycyjna gra przygodowa. I na tym między innymi polega jej rewolucyjny charakter.

Nie brakuje typowego dla przygodówek główkowania.

Niektóre sekwencje akcji możesz również rozegrać z poziomu menu startowego.


Są w Fahrenheit momenty mocno niepokojące...

Może się wydawać, że zrzucenie odpowiedzialności za takie drobiazgi na barki gracza czyni grę nużącą. Tak jednak nie jest – za sprawą interfejsu. Postacią kierujesz przy użyciu klawiatury. Kiedy podejdziesz do miejsca interaktywnego, u góry ekranu pojawia się rząd ikonek przedstawiających możliwe do wykonania akcje, oraz ruch myszką, jaki należy wykonać, by je aktywować. Poszczególne czynności i ruchy połączono ze sobą w taki sposób, by związek ten był najbardziej naturalny, np. by kucnąć, przesuwasz myszkę w dół. To sprawia, że **wrażenie udziału w tym, co widać na ekranie, jest naprawdę duże.**

Częścią gry są również fragmenty bardziej dynamiczne, niemalże zręcznościowe, w których sposób sterowania nieco się zmienia. W takich sekwencjach – np. w pojedynku bokserskim, brawurowej ucieczce przed pościgiem policji czy wyważaniu drzwi – postacią kierujesz na jeden z dwóch sposobów: albo wciskając na zmianę klawisze kursora, albo powtarzając pojawiającą się na ekranie kombinację kierunków. I znów jest to rozwiązanie nietypowe jak na przygodówkę, które jednak w Fahrenheicie sprawdza się nieoczekiwanie dobrze.

Do tego momentu pisałem o zaletach gry, nie da się jednak ukryć, że ma ona również wady – i to ma ich całkiem sporo. Zarzut podstawowy: nie zawsze wybierając ikonkę czynności (czy temat rozmowy), możesz przewidzieć, co dokładnie zrobi kierowana właśnie postać. **Kamera w grze cały czas pracuje „filmowo", ale czasem mocno utrudnia to orientację w otoczeniu.** Całkiem bezsensowny jest system „stanu umysłu" (patrz: ramka). Również w fabule – zdecydowanie najsilniejszym punkcie Fahrenheita – jest kilka momentów zaskakująco nieprzemyślanych i niewiarygodnych.

Poza oczywistymi błędami są też śmieszności – np. sytuacje, w których po wykonaniu tylko częściowego ruchu myszką Lucas lub policjanci wykonują tylko „pół czynności", lub fabularne bzdurki (mecz koszykówki rozgrywany w sportowych koszulkach przy dwunastostopniowym mrozie).

W efekcie, mimo kilku ciekawych pomysłów i odważnej próby odświeżenia gatunku, **nie mogłem pozbyć się wrażenia, że potencjał Fahrenheita został jednak... może nie zmarnowany, ale na pewno niewykorzystany w pełni.** Gra ta jednak wskazuje kierunek (właściwy!), w którym przygodówki powinny zmierzać. Oby tak właśnie było!

Fahrenheit

PC CD

Producent: Quantic Dream
Dystrybutor PL: Atari
http://www.fahrenheitgame.com/
cena 99,90
Multiplayer: nie
Gatunek: przygodówka
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ odważna próba odświeżenia gatunku • fabuła • muzyka
– słabości interfejsu • system „stan umysłu" • grafika z konsol

Śmiała wizja Quantic Dream nie do końca przekonuje, ale udowadnia, że wskazany przez to studio kierunek jest właściwy.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: Foch77

ECHO

Rób porządek – goście w drodze!

Prawdziwy prehistoryczny kociak!

Chcesz zobaczyć, jak powstawało prehistoryczne graffiti i jak rozpala się ogień bez użycia zapalniczki?

Jest ku temu sposobność. Jedna z dwóch (patrz: recenzja niżej) wydanych właśnie przygodówek studia Kheops (mają na koncie m.in. Return to Mysterious Island) przenosi graczy w czasy, w których ludzie mieszkali w jaskiniach, a zamiast ciuchów z Mody Polskiej nosili skóry upolowanych zwierząt. Dawno nie było już gry przygodowej osadzonej w takich realiach, **Echo może być całkiem przyjemnym oddechem po kryminalnych zagadkach, jakie rozwiązywaliśmy ostatnio** w Still Life czy Nibiru: Age of Secrets.

Bohaterem gry jest Arok, prehistoryczny młodzian, który przypadkiem trafia do jaskini pokrytej wyjątkowymi malowidłami. Postanawia odkryć jej sekrety (stąd tytuł), a przy okazji znaleźć swojego dawnego nauczyciela, Klema, najprawdopodobniej autora niezwykłych malunków. Ponieważ wszystko dzieje się na ograniczonej przestrzeni, **w grze nie ma praktycznie eksploracji, cała zabawa polega na rozwiązywaniu kolejnych łamigłówek.** Twórcom zagadek należą się słowa uznania. Co prawda, ich poziom trudności jest bardzo nierówny, ale niemal wszystkie są pomysłowe, raczej logiczne, a poza tym świetnie wykorzystują prehistoryczne tło gry. Będziesz musiał m.in. rozpalić ogień, złożyć prymitywne narzędzia, a także pobawić się ruchomymi malowidłami Klema. **To dobrze, gdy największym atutem przygodówki są zawarte w niej zagadki.**

Poziom trudności zagadek jest co prawda nierówny, ale wszystkie są pomysłowe i logiczne.

Tematyka i pomysłowe łamigłówki sprawiają, że Echo to produkcja raczej udana, mimo tego, że jest dość krótka (daje zabawy na nie więcej niż 10 godzin), a poza tym bardzo schematyczna (interfejs, sposób prowadzenia fabuły, oprawa graficzna). Do premiery Mysta V jest jeszcze trochę czasu, fani przygodówek mogą więc rozgrzać szare komórki właśnie przy Echo.

Echo: Secrets of the Lost Cavern

Producent: Kheops Studio
Dystrybutor PL: brak
http://www.echolostcavern.com/

cena: ---
Multiplayer: nie
Gatunek: przygodówka

Wymagania: procesor 800 MHz, 64 MB RAM, grafika 64 MB

+ tematyka • ciekawe zagadki
– poza tematem to przygodówka bardzo standardowa

Niewielka, kameralna przygodówka, która nie zagrozi dużym produkcjom z gatunku, ale dla fanów tego typu gier będzie miłą przekąską.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4-
OCENA 4-

Autor: Foch77

Z Juliuszem na Księżyc.

Mieszając te wszystkie składniki, uzyskam miksturę...

...którą podam członkom redakcji Clicka...

...i dopiszę plusa do oceny Voyage.

VOYAGE

Po raz kolejny w tym numerze Clicka pojawia się Juliusz Verne – znów jako źródło inspiracji dla gry przygodowej.

Jak oni to robią? W przeciągu kilku tygodni ukazały się dwie gry przygodowe opracowane przez studio Kheops, różniące się wyglądem, zasadami i tematem. Voyage bazuje na wątkach zaczerpniętych z powieści „Z Ziemi na Księżyc" Verne'a (ale nie odtwarza ich na ekranie, tylko przedstawia własny scenariusz, rozwinięcie tamtej historii). **To, co należy pochwalić, to umiejętne zbudowanie klimatu identycznego jak w prozie francuskiego wizjonera.** W przeciwieństwie do książki, w której bohater, Michel Ardan, tylko orbitował wokół naszego ziemskiego satelity, tu ląduje on w jednym z kraterów, gdzie spotyka Selenitów, mieszkańców księżyca. Inaczej niż w opisywanym wyżej Echo: Secrets of the Lost Cavern, **w Voyage chodzi się dużo, a zagadki bazują głównie na matematycznych lub dźwiękowych łamigłówkach** – praktycznie nie znajdujesz, a więc i nie używasz tu żadnych przedmiotów. Zadania, jakie staną przed tobą, są dość trudne, niestety głównie dlatego, że wymagają perfekcyjnej pamięci i umiejętności abstrakcyjnego (czasem bardzo) myślenia. **Niekoniecznie wpływa to pozytywnie na grywalność...**

Może się podobać, szczególnie miłośnikom opowieści sci-fi utrzymanych w starym stylu.

Voyage to również, podobnie jak Echo, raczej standardowa przygodówka. Największą innowacją jest w niej możliwość przeskakiwania z lokacji do lokacji z wykorzystaniem księżycowej grawitacji, mniejszej niż ta ziemska. To jednak raczej ciekawostka niż przydatny element mechaniki rozgrywki. **Akcję urozmaicają też zręcznościowe gierki, ale są one tak proste, że właściwie szkoda o nich mówić.**

Przeciwnie niż w Echo, w Voyage zawodzą łamigłówki. Gra ma za to ciekawy klimat i może się podobać, szczególnie miłośnikom opowieści sci-fi utrzymanych w starym stylu. **Żadna rewelacja to jednak nie jest.**

Voyage: Inspired by Jules Verne

Producent: Kheops Studio
Dystrybutor PL: brak
http://www.adventurecompanygames.com/tac/voyage/

cena: ---
Multiplayer: nie
Gatunek: przygodówka

Wymagania: procesor 800 MHz, 64 MB RAM, grafika 64 MB

+ ma klimat prozy Verne'a • ciekawa grafika i nietypowi kosmici
– niepotrzebnie trudne, abstrakcyjne łamigłówki

Wymarzona gra dla matematyków i osób ze świetnym słuchem. Fani przygodówek niech raczej podejdą do niej z rezerwą.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 3+

Autor: Foch77

Nowa broń ATI

Radeon X800 GT

Radeon X800 GT

Radeon X800 GT oparty jest na rdzeniu R480. Przekłada się to na wyposażenie karty w jednostki przetwarzania geometrii (vertex shader) w wersji 2.0 oraz cieniowania pikseli (pixel shader) w wersji 2.0b. Tym samym nowy Radeon potrafi zaprezentować na ekranie monitora wszystkie najnowsze efekty graficzne. Możliwości X800 GT pozwalają na pełną zgodność z DirectX 9.0 i OpenGL 2.0. Najlepszym przykładem możliwości karty są produkcje pokroju Splinter Cell: Chaos Theory, F.E.A.R czy Half-Life 2. Także nie najnowszy już Far Cry, po zaaplikowaniu uaktualnień, potrafi olśnić, jak w dniu premiery, rewelacyjną grafiką i efektami.

Niejedną noc chciało by się z nią spędzić... Z kartą, oczywiście!

W odpowiedzi na sukces GeForce 6600 GT koncernu NVIDIA, ATI przygotowało nową kartę graficzną, o nazwie Radeon X800 GT. Czy pokona ona rynkowego lidera?

Mimo płaczliwego wyglądu, to nie ATI ma powody do zmartwień.

Dotychczas, **jeśli szukałeś dobrej karty graficznej za około 800 zł, właściwie nie miałeś większego wyboru – poszukiwania kończyły się zawsze na GeForce 6600 GT.** Karta NVIDII to produkt wydajny, posiadający duże możliwości w dziedzinie generowania obrazu, a poza tym rozsądnie wyceniony. Dzięki temu „sześć-sześćsetka" właściwie nie miała żadnego godnego rywala. Do czasu! Sukces NVIDII doceniła konkurencja i po cichu przygotowywała swoją odpowiedź. W końcu powstał nasz dzisiejszy bohater, czyli Radeon X800 GT. Dość spore opóźnienie premiery powinno dać Kanadyjczykom wystarczająco dużo czasu, by przygotować sprzęt bardziej wydajny i ekonomiczny. Czy tak jest w rzeczywistości? Sprawdzimy to, porównując obie konkurujące o uznanie graczy karty, czyli Radeona X800 GT i GeForce 6600 GT.

Rdzeń karty ATI pracuje z częstotliwością 500 MHz (GeForce – z 475 MHz). Pojemność pamięci, w zależności od modelu, wynosi 128 lub 256 MB. GeForce dostępny jest niestety wyłącznie w opcji 128 MB. Taktowanie pamięci w X800 GT ustalono na wartość 1000 MHz. Jest to o 200 MHz więcej niż w produkcie NVIDII.

Obie karty posiadają taką samą liczbę potoków przetwarzania pikseli, czyli osiem. Do tego momentu możliwości Radeona i GeForce'a wydają się podobne, z lekką przewagą tego pierwszego. Dopiero gdy głębiej wejdziemy w parametry karty, widać rozwiązanie, które daje ATI sporą przewagę. Mowa o tzw. szynie pamięci, która ma przepustowość 256 bitów. GeForce dysponuje tylko 128 bitami. Dzięki temu rozwiązaniu sprzęt ATI pozwala na szybszy przepływ danych z układu centralnego do pamięci, to zaś powoduje, że jest zdecydowanie bardziej wydajny niż produkt konkurencji.

W swojej standardowej wersji karta przeznaczona jest pod nowy interfejs PCI-Express. **Posiadacze starszych płyt głównych muszą powoli przyzwyczajać się do myśli, że nowości rzadko będą kompatybilne ze starym złączem.** Z czasem niestety standard AGP całkowicie odejdzie w niepamięć. Na szczęście w tym przypadku firma ATI wzięła jeszcze pod uwagę fakt, że wielu graczy ma w domu starsze płyty główne i przygotowała również X800 GT w wersji AGP. Model ten posiada specjalny mostek railto, umożliwiający prawidłową współpracę z mniej zaawansowanym interfejsem.

Warto zaznaczyć, że do karty ATI nie trzeba podpinać dodatkowego kabelka zasilającego. Moc dostarczana przez standardowe złącze całkowicie wystarcza. Poza tym na przykładzie ukazanego na zdjęciu modelu Sapphire widać, że kości pamięci mają radiatory tylko z jednej strony. Fachowe oko wychwyci też, że **system chłodzenia rdzenia karty zapożyczono z szybszego Radeona X800 XL.** Z tego względu karta doskonale radzi sobie z odprowadzaniem nadmiaru ciepła, do najcichszych jednak nie należy.

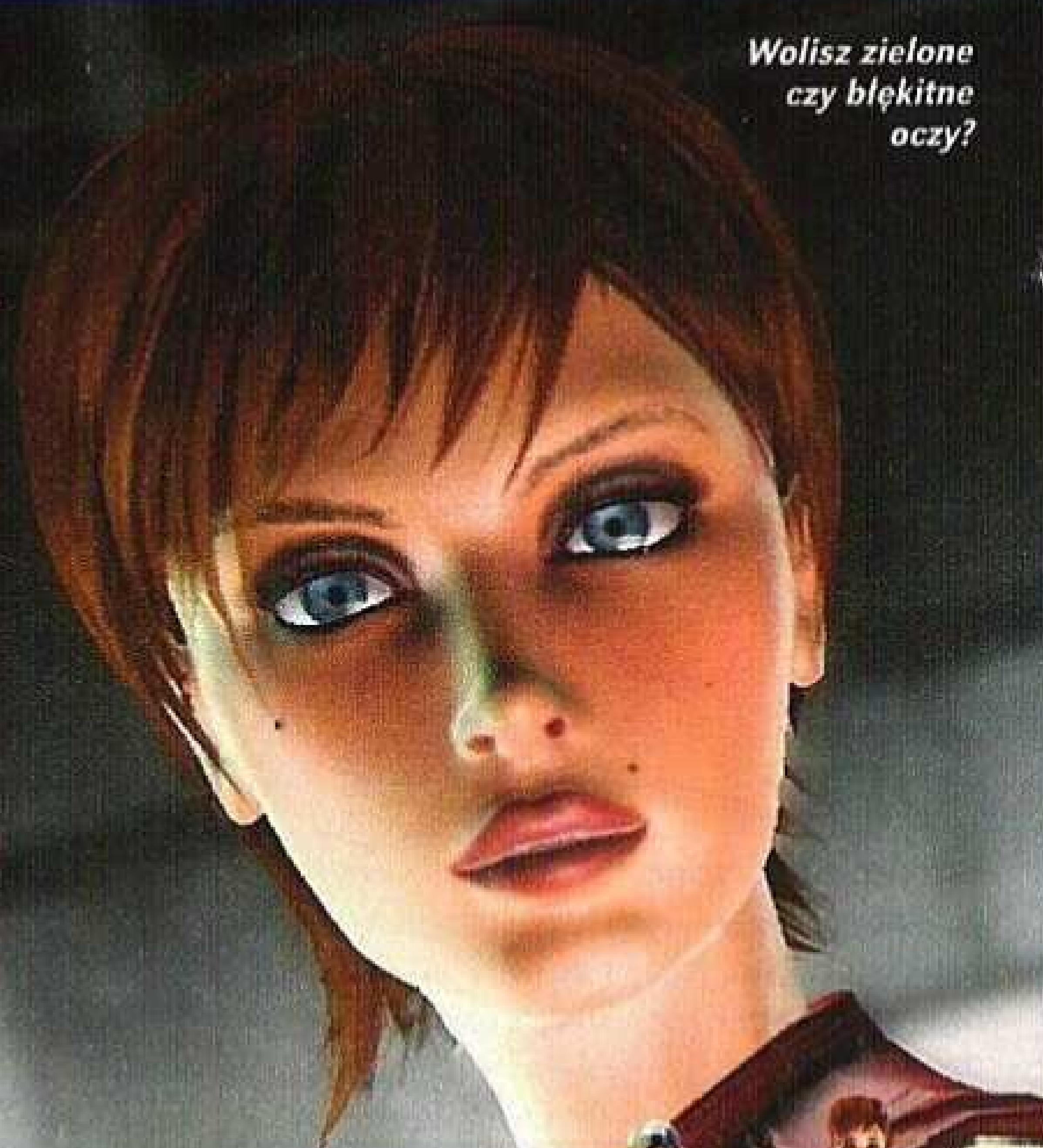
Specyfikacja techniczna to rzecz istotna, najważniejsza jest jednak szybkość działania sprzętu w praktyce. **By sprawdzić,**

Testy w grach



	Doom 3		Far Cry		UT 2004		Half-Life 2	
	1024 x 768	1600 x 1200	1024 x 768	1600 x 1200	1024 x 768	1600 x 1200	1024 x 768	1600 x 1200
GeForce 6600 GT	51	27	88	42	121	103	62	43
Radeon X800 GT	55	29	93	47	113	100	62	54
	1024 x 768	1600 x 1200	1024 x 768	1600 x 1200	1024 x 768	1600 x 1200	1024 x 768	1600 x 1200
GeForce 6600 GT	30	8	51	20	109	55	42	9
Radeon X800 GT	33	15	70	32	105	74	55	30

*podane wyniki to liczba klatek na sekundę



Wolisz zielone czy błękitne oczy?

Dzięki nowej karcie ATI także usta są bardziej ponętne...

Dane techniczne kart



Karta	GeForce 6600 GT	Radeon X800 GT
Chip	NV40	R480
Pojemność pamięci	128 MB	256 MB
Szyna pamięci	128 bit	256 bit
Taktowanie GPU	500 MHz	475 MHz
Taktowanie pamięci	1000 MHz	880 MHz
Liczba potoków pikseli	8	8
Pixel i vertex shader	3.0	2.0b/2.0

Urocza dziewuszka wygrywa z poczciwym grubaskiem – Radeon X800 GT to karta lepsza od GeForce 6600 GT nie tylko pod względem specyfikacji technicznej.

która z dwóch porównywanych kart jest rzeczywiście wydajniejsza, przetestowaliśmy je w kilku popularnych FPS-ach: Doom 3, Half-Life 2, Far Cry oraz Unreal Tournament 2004. Testy zostały przeprowadzone na komputerze z procesorem Pentium IV 3,2 GHz. Użyte zostały najnowsze sterowniki ForceWare i Catalyst. Wyniki testów przedstawiają zamieszczone obok tabelki.

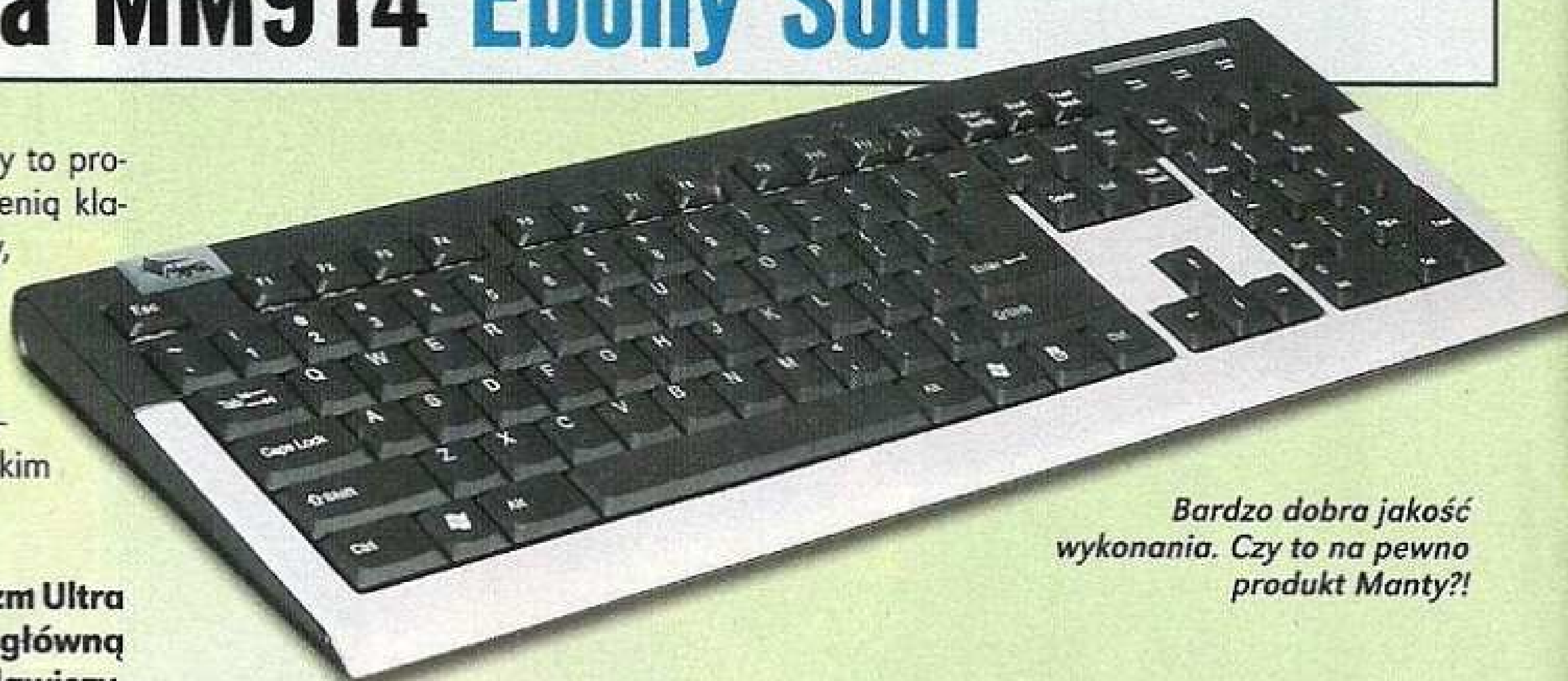
Znajdujące się w tabelkach wartości to liczba fps, czyli klatek animacji na sekundę. Przyjmuje się, że jeśli karta graficzna generuje w każdej sekundzie gry co najmniej 30 klatek animacji, można uznać wyświetlany obraz za płynny. Wyniki w pierwszej części tabelki pokazują wydajność obu kart w trybach 1024 x 768 oraz 1600 x 1200 pikseli. Druga część to rezultaty uzyskane przez karty w tych samych rozdzielczościach, lecz po dodaniu technik poprawiających obraz. W tym przypadku zaaplikowano poczwórne wygładzanie krawędzi oraz szesnastokrotny filtr anizotropowy. Wyniki bardzo wyraźnie pokazały, która z kart jest lepsza. **Radeon X800 GT okazał się zdecydowanie szybszy od swojego bezpośredniego konkurenta.** Przewaga, choć pozornie niewielka, daje o sobie znać po włączeniu w opcjach gry wygładzania krawędzi czy filtrowania anizotropowego. Wtedy Radeon niekiedy wręcz deklasuje konkurenta. To bardzo dobra prognoza na przyszłość, tego typu techniki poprawiające obraz są coraz powszechniej wykorzystywane w grach. Biorąc pod uwagę fakt, że różnica w cenie pomiędzy X800 GT i 6600 GT waha się w granicach kilku złotych, wybór jest oczywisty. Za kwotę zbliżoną do siedmiuset złotych otrzymujemy produkt, który pozwala nam czerpać radość nie tylko z gier popularnych dzisiaj, ale także tych, które ukażą się w przyszłości. **Nowy produkt ATI wypada polecić wszystkim, którzy myślą o kupnie nowej karty graficznej!**

Autor: Piotr „Bandit" Lewandowski

Klawiatura MM914 Ebony Soul

Najnowsza klawiatura Manty to propozycja dla ludzi, którzy cenią klasyczne wzornictwo i standardowy, sprawdzony przez lata układ klawiszy. Jednocześnie Ebony Soul jest na wskroś nowoczesna i oferuje interesujące rozwiązanie, spotykane dotychczas przede wszystkim w laptopach.

Chodzi mianowicie o mechanizm Ultra Flat Zero Degree Tilt, którego główną cechą jest minimalny skok klawiszy. Dodatkowo są one maksymalnie płaskie, a przerwy miedzy nimi bardzo małe.



Bardzo dobra jakość wykonania. Czy to na pewno produkt Manty?!



Jeden drobny mankament, zbyt jaskrawe światło diodek.

Do specyfiki pracy Ebony Soul na pewno trzeba się przyzwyczaić, niewielki skok i twardość pracy sprawiają, że osoby, które mocno uderzają w klawisze, będą miały obolałe palce.

Bardzo oszczędna forma i niewielkie gabaryty na pewno sprawdzą się na biurkach, na których miejsce jest ograniczone. Ebony Soul oceniłbym bardzo wysoko, gdyby nie pewne niedociągnięcia. Pierwsze z nich to bardzo jaskrawe diody Num, Caps i Scroll Lock – są wręcz rażące (niebieskie, ostre światło). Przeszkadzało mi także umiejscowienie klawiszy Backspace i Insert, które wydają się osadzone zbyt blisko siebie.

Surowa, klasyczna stylistyka, brak klawiszy multimedialnych – Ebony Soul nie oferuje wiele. Za to pozbawiona jest ułomności i niedociągnięć kontrolerów, które wyposażono w zestawy dodatkowych, ale często niedopracowanych opcji. To wariant oszczędny, ale również – praktyczny.

MM914 Ebony Soul

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
+	żywotność klawiszy: ponad 10 mln kliknięć • prosta i elegancka • system Ultra Flat Zero Degree Tilt • doskonała w wypadku ograniczonego miejsca na biurku • 24-miesięczna gwarancja
–	bardzo jasne diody

Dane techniczne — cena dystrybutora 79,90

- złącze PS/2
- długość przewodu: 150 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- brak przycisków dodatkowych

Używasz klawiatury przede wszystkim do edytowania tekstów? Nie potrzebujesz dodatkowych klawiszy multimedialnych? Ebony Soul jest dla ciebie.

MOŻLIWOŚCI 3+
WYGLĄD 5-
CENA 4
OCENA 4

MT1404 Neonic

Zwykle optyczny tuning PeCeta ogranicza się do przyczepienia gdzie-się-da jasnych diodek. Można jednak w prostszy sposób uatrakcyjnić wygląd kompa – kupując świecącą klawiaturę.

Na pewno istnieją dobre zestawy oferujące taką funkcję, ale niestety model Neonic Media-Techa do nich nie należy. **Lista wad może nie jest długa, ale w tym wypadku nie ilość, a jakość i technika mają znaczenie.** Zacznijmy od ułożenia klawiszy, które są zbite do nieprzyzwoitości – tak, jak ma to miejsce w laptopach. Ale nic, można się przyzwyczaić. Dużo gorzej jest z działaniem przycisków. Przykładowo: aby wcisnąć spację, trzeba stuknąć w jej prawą część, z lewej strony jest ona nie do ruszenia. Niektóre klawisze raz za razem się blokują (lewy shit, tzn. Shift) i działają tak, by maksymalnie obrzydzić pisanie i grę.

Do zestawu dodano całkiem przyzwoitą, choć nieco za małą jak na moje łapska myszkę (na dodatek z przykrótkim kabelkiem). Przeznaczona jest ona raczej dla niewielkich i delikatnych damskich dłoni, przez co całość w obsłudze była niezwykle irytująca. **Jedyną prawdziwą zaletą Neonica jest wygląd i działanie niebieskiego podświetlenia.** Oczywiście w każdej chwili można je wyłączyć, gdyż najlepiej sprawdza się ono w nocy, zwłaszcza jeśli siedzisz w nieoświetlonym pomieszczeniu. Szkoda jedynie, że nie da się wyłączyć podświetlenia myszy, które czasem może razić.

Ogólnie Neonic to ciekawa koncepcja, ale wykonanie woła o pomstę do Chińczyków. Może kolejna dostawa będzie już lepsza?

MT1404 Neonic

Producent:	Media-Tech http://www.media-tech.com.tw/
Dystrybutor w Polsce:	Media-Tech http://www.media-tech.pl/
+	podświetlenie spełnia swoje zadanie • niebrzydko wygląda
–	działanie... • ...i ułożenie klawiszy • mała myszka

Dane techniczne — cena dystrybutora 139,99

- 105 klawiszy
- 15 klawiszy multimedialnych + scroll
- niski profil klawiszy
- interfejs: USB lub PS2
- niebieskie podświetlenie
- podświetlana mysz z czułością 800 DPI, dla lewo- i praworęcznych

Ładny, ale drogi i mocno niedopracowany gadżet. Dobrze, że chociaż podświetlenie prezentuje się nieźle.

MOŻLIWOŚCI 3-
WYGLĄD 5
CENA 3-
OCENA 3



Ta klawiatura prawdziwych kolorów nabiera dopiero w nocy...

Danzon 5.1 MT3400

Zestaw głośników Danzon 5.1 powstał na bazie Corridos 2.1. Identyczne, jeśli chodzi o wygląd, różnią się oczywiście liczbą głośników satelitarnych, ale również, nieznacznie, parametrami muzycznymi.

Zestaw Danzon 5.1 ma bardzo interesujący, oryginalny design. Płyta czołowa subwoofera z dwoma precyzyjnymi, ciekawie wyglądającymi pokrętłami (volume, woofer) oraz świecącym na niebiesko włącznikiem jest bardzo efektowna. Szkoda tylko, że **nie można wyłączyć intensywnego podświetlenia przycisku.** Minusem jest też sposób, w jaki skręcono obudowę. Wkręty „dociągnięto" zbyt mocno. W kilku miejscach uszkodziły tworzywo, którym pokryty jest subwoofer.

Satelity prezentują się bardzo dobrze, wyposażono je w ekran magnetyczny, podstawki są solidne i masywne. Aktywne głośniki oferują moc RMS 42 W, **subwoofer jest głośny i dynamiczny, jednak brak mu precyzji**, a bas wydaje się pusty i głuchy. Satelity radzą sobie o wiele lepiej, mimo że 4 W na głośnik to niezbyt wiele. Dźwięk z nich jest czysty, zyskuje na barwie. Przewody łączące zestaw są nieco za krótkie (2,5 m), szkoda również, że **na satelitach nie ma dynksa, który umożliwiłby zawieszenie ich na ścianie.**

Mimo wszystko Danzon 5.1 jest dość dobrą propozycją dla użytkowników, którzy cenią oryginalny wygląd sprzętu i mają niewielkie fundusze. **Jakość dźwięku jest poprawna i wystarczająca do większości domowych zastosowań.**



Zestaw nie zachwyca, ale i nie straszy jakością dźwięku.

Głośniki Danzon 5.1 MT3400

Producent:	Media-Tech http://www.media-tech.com.tw/
Dystrybutor w Polsce:	Media-Tech http://www.media-tech.pl/
(+)	drewniana obudowa głośnika basowego • interesująca stylistyka • magnetyczne osłony zabezpieczające • 24-miesięczna gwarancja • niska cena
(–)	za krótkie przewody • zbyt intensywne światło przycisku power • przeciętny bas • brak możliwości zawieszenia satelitów na ścianie

Dane techniczne — cena dystrybutora 103,00

- 6-kanałowy zestaw głośników: bas + 5 satelitów
- kolumny ekranowane magnetycznie, głośniki aktywne
- moc PMPO: 950 W, moc RMS: 42 W
- moc głośnika niskotonowego: 20 W, satelity: 4 W
- wzmacniacz w zestawie
- gwarancja: 24 miesiące
- panel kontroli: głośność/bas
- pasmo przenoszenia: 20 Hz –20 KHz
- rozmiary: subwoofera: 120 x 210 x 210 mm, satelity: 88 x 147 x 75 mm

Zadowalająca jakość za bardzo małe pieniądze. Nie jest to zestaw nagłaśniający do sali koncertowej, ale do domowych zastosowań wystarczy.

MOŻLIWOŚCI 3 | WYGLĄD 4+ | CENA 5 | OCENA 4-

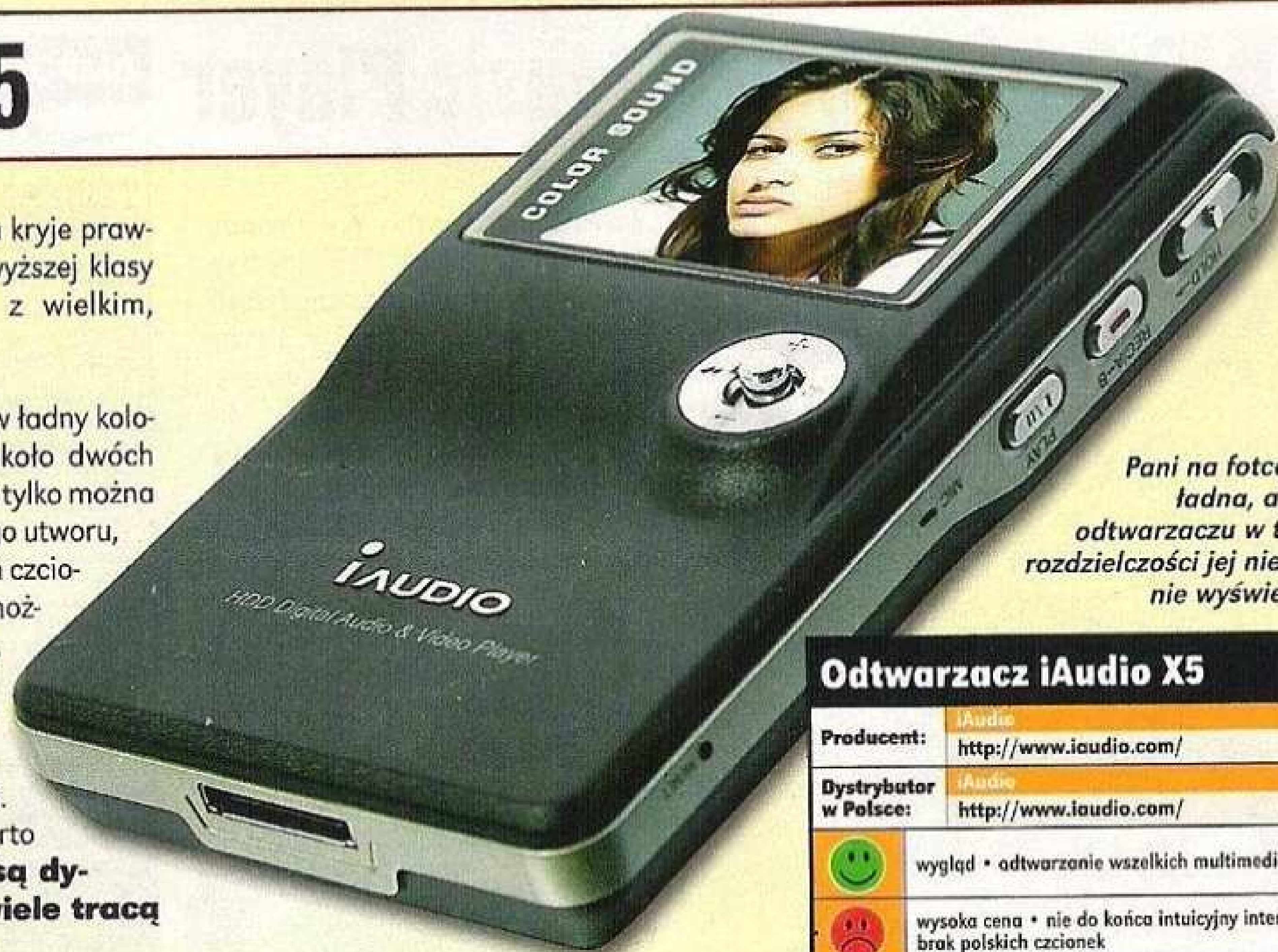
iAudio X5

Czarna i stylowa obudowa kryje prawdziwego potwora – najwyższej klasy multimedialny odtwarzacz z wielkim, 20-gigowym dyskiem.

Urządzenie wyposażone jest w ładny kolorowy wyświetlacz (mający około dwóch cali przekątnej), na którym nie tylko można obserwować tytuł odgrywanego utworu, ale i czytać teksty (bez polskich czcionek), przeglądać zdjęcia (jest możliwość przybliżenia), a nawet... oglądać filmy! To ostatnie jest możliwe po przerobieniu zwykłych avików na takie, które jest w stanie „przełknąć" X5. Trwa to dłuższy czas, ale warto poczekać na efekt – **filmy są dynamiczne i nawet niewiele tracą na oprawie audio.**

Głównym zadaniem iAudio X5 jest jednak odtwarzanie muzyki, czy to z radia, czy z wgranych nań wcześniej mp3 (przy okazji: player działa jako dysk, nie trzeba instalować żadnego dodatkowego oprogramowania, by słuchać muzyki czy przenosić dane). Pod tym względem sprawuje się bez zarzutu. **Głos jest czysty i głęboki, jedynie amatorzy basu mogą nieco narzekać**, no ale nie ma mocnych – nie słyszałem jeszcze naprawdę głębokich niskich brzmień w słuchawkach dousznych.

X5 komunikuje się z komputerem za pomocą USB 2.0, przez co transfer plików odbywa się błyskawicznie. Specjalna nasadka pozwala też na podpięcie do odtwarzacza zewnętrznego źródła dźwięku przez dołączony kabel line-in. Do playera mam tylko trzy zastrzeżenia. Po pierwsze – jego **cena wykracza daleko poza możliwości mojego portfela**, po drugie – czasem nawigowanie po menu nie było zbyt intuicyjne, po trzecie – zdarzyło mi się też kilka razy, że sprzęt się zawiesił. Poza tym – wszystko gra!



Pani na fotce jest ładna, ale na odtwarzaczu w takiej rozdzielczości jej niestety nie wyświetlisz.

Odtwarzacz iAudio X5

Producent:	iAudio http://www.iaudio.com/
Dystrybutor w Polsce:	iAudio http://www.iaudio.com/
(+)	wygląd • odtwarzanie wszelkich multimediów
(–)	wysoka cena • nie do końca intuicyjny interfejs • brak polskich czcionek

Dane techniczne — cena dystrybutora 1449,00; cena w sieci* 1249,00

- pamięć: 20 GB
- czas ładowania: ok. 3 godzin
- obsługiwane formaty plików: MP3, OGG, WMA, ASF, FLAC, WAV, MPEG4, TXT, JPG
- do 14 godzin działania na jednym ładowaniu
- USB 2.0
- wyświetlacz z 260 000 kolorów w 160 x 128
- radio
- dyktafon
- wejście line-in z kablem
- zegar, alarm, stoper
- zmienialna tapeta

Duże możliwości za jeszcze większą cenę. Dla bezkompromisowych użytkowników.

MOŻLIWOŚCI 5 | WYGLĄD 5 | CENA 3 | OCENA 4

konkurs SMS

Do wygrania:

- **2 x P880 Dual Analog Pad**
- **profesjonalna kierownica Impact!**



Aby zdobyć sprzęt, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak nazywa się po polsku efekt Force Feedback?

A. Sprzężenie zwrotne

B. Przymusowe odkarmianie

C. Naprężenie współśrodkowe

Odpowiedzi wpisz według schematu **CL.JS.X** gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 15 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest firma Karuma Polska.



konkurs SMS — TYLKO DLA TWARDZIELI!

Wygraj składany fotel treningowy Realitor. Możesz umieścić na nim kierownicę i pędzić na złamanie karku lub chwycić hantle i pakować od rana do wieczora!



Kierownica, pedały i dźwignia biegów nie należą do zestawu Realitora.

Aby wygrać Realitora, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Ile punktów regulacji posiada Realitor?

A. 10

B. 5

C. 3

Odpowiedzi wpisz według schematu **CL.AH.X** gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 15 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest firma **ACTIVER** www.activer.com.pl

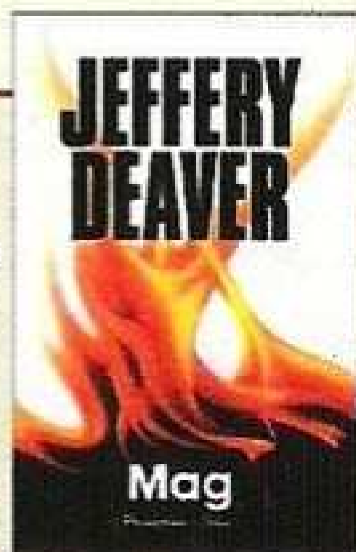
Mag

To nie jest powieść w stylu „Harry'ego Pottera". Tytułowy mag to perfekcyjny iluzjonista, który wykorzystuje swe zdumiewające umiejętności, by... uśmiercać ludzi. Rzeczywistość przenika się z konfabulacjami i imaginacją psychopaty. Mag wciąż jest na scenie, odgrywa swe najlepsze numery, prowadzi dialog z publicznością. Specjalnie dla niej przygotowuje kolejne spektakularne triki. Kolejni ludzie będą musieli umrzeć.

Deaver buduje przekonującą scenerię powieści, rozgorączkowane, nigdy niezasypiające miasto – Nowy Jork. W tym wielomilionowym mrowisku kryje się Mag, który może wcielić się w każdego. I każdego wyprowadzić w pole.

Jeffery Deaver to zdaniem „The Times" **jeden z najlepszych autorów thrillerów psychologicznych.** W „Magu" pisarz udowadnia, że nie są to puste słowa. Mroczna, świetnie skomponowana, trzymająca w napięciu powieść zmusza wręcz, aby przeczytać ją jednym tchem. Książka Deavera ma coś z „Kolekcjonera kości" i „Milczenia owiec", chociaż zdaje się, że jest odrobinę lżejsza, łatwiejsza w odbiorze i mimo wszystko nie tak przygnębiająca. Na pewno nie jest to jednak lektura, po której łatwo się zasypia w jesienny wieczór...

Tytuł: „Mag"
Autor: Jeffery Deaver
Wydawca: Prószyński i S-ka
Rok wydania: 2005
Format: 142 x 202 mm
Liczba stron: 448
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 29,90 zł

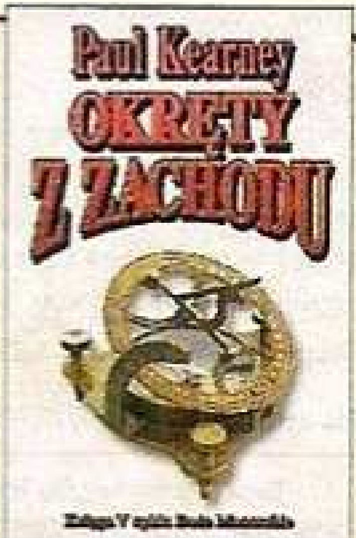


Okręty z Zachodu

Jest to V tom cyklu „Boże Monarchie", który jednak nie wymaga znajomości poprzednich części. Cała seria umiejscowiona jest w nieco zmienionych realiach czternasto- i piętnastowiecznych Europy i Ameryki. Spotykamy w książce odpowiednik Kolumba, śledzimy upadek Kościoła i walkę z muzułmanami o prymat nad wschodnimi ziemiami Europy.

Świat powieści powoli ogarnia czarna magia, do Europy przybywa złowrogi bóg, a wszystko z każdą chwilą staje się dziwniejsze i straszniejsze. „Okręty z Zachodu" czyta się szybko i dobrze. Nie jest to wymagająca lektura, która zmusiłaby czytelnika do głębokiej instrospekcji lub zadumy nad losami świata. To dobrze skonstruowana opowieść, w której zręcznie połączono wątki przygodowe z gatunku płaszcza i szpady z mrocznymi wizjami potężnej magii i zła, znanymi choćby z prozy Mastertona.

Tytuł: „Okręty z Zachodu"
Autor: Paul Kearney
Wydawca: Mag
Cykl: Boże Monarchie
Rok wydania: 2005
Format: 115 x 185 mm
Liczba stron: 304
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 25 zł



Media-Tech Amon MT4001

Kamery z oferty Media-Tech charakteryzują się stosunkowo dobrą jakością oferowaną za bardzo przystępną cenę.

Nie inaczej jest z nowym produktem w ofercie firmy. Amon MT4001 charakteryzuje się niewielkimi gabarytami. **Kamerka ma wielkość piłeczki do ping-ponga.** Podstawka urządzenia to jednocześnie bardzo mocny klips, za pomocą którego możesz przyczepić MT4001 w dowolnym miejscu. Kamerka ma również krótkie ramię z dużym marginesem regulacji w osi poprzecznej i podłużnej.

Kamera przeznaczona jest do telekonferencji i prostych systemów podglądu. Jakość obrazu przy rozdzielczości 640 x 480 jest zadowalająca, parametry video można poprawić dzięki oprogramowaniu z wieloma nastawami.

Na główce kamery znajduje się jeszcze przycisk snap shot oraz plastikowa obręcz, którą można przesłonić obiektyw. Niestety plastik jest bardzo miękki i osłonka po prostu spada. Szkoda również, że kabelek USB jest ciut za krótki – 135 cm. **Amon to urządzenie dość proste, nie posiada np. wbudowanego mikrofonu**, którego trochę brakuje. Zaletą urządzenia jest natomiast szklany obiektyw z przesłoną i wewnętrzne przetwarzanie obrazu do 30 fps (klatek na sekundę). Zakres ostrości modelu z Media-Tech to od 3 cm do nieskończoności. **Nie bez znaczenia jest też 24-miesięczna gwarancja** i interfejs 2.0 gwarantujący szybki przesył danych.



Czy ona nie ma smutnego spojrzenia?

Media-Tech Amon MT4001

Producent:	Media Tech http://www.media-tech.com.tw/
Dystrybutor w Polsce:	Media Tech http://www.media-tech.pl/
+	niewielkie gabaryty • szklany obiektyw • klawisz snap shot • praktyczny klips • zadowalająca jakość obrazu
–	odrobinę za krótki kabel • spadająca zasłonka obiektywu • brak mikrofonu

Dane techniczne — cena dystrybutora 89,99

- sensor CMOS VGA (300 Kpix)
- rozdzielczość optyczna: 640 x 480
- wewnętrzne przetwarzanie obrazu: do 30 klatek na sekundę
- ostrość: od 3 cm do nieskończoności
- szklany obiektyw z przesłoną
- klips do montażu na notebookach
- interfejs USB 2.0
- zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP
- gwarancja: 24 miesiące

Prosta, ale funkcjonalna kamerka do domowych zastosowań. Zadowalająca jakość obrazu i dość przystępna cena.

MOŻLIWOŚCI 4-
WYGLĄD 4
CENA 4-
OCENA 4

DMP-341VR Digital Music Player

Odtwarzacz mp3 firmy Trak jest wielkości kciuka dorosłego mężczyzny. W tak niewielkim urządzeniu umieszczono nie tylko mp3 player i 512 MB pamięci, ale również radio i dyktafon.

Gustowna, metalowa obudowa została wyposażona w zaledwie 3 przyciski oraz wygodny joystick. Szybko okazało się, że sterowanie jest dziecinnie proste i wygodne. Na obudowie znajduje się jeszcze suwak hold, który jest osadzony nieco za głęboko, dlatego blokowanie przycisków jest utrudnione. Korektor barwy ma 7 ustawień. Co ciekawe, można wybrać określony tryb poprzez menu, ale również naciskając jeden z przycisków (ustawienia zmieniają się automatycznie). Dyktafon jest bez zarzutu, możemy wybrać jakość nagrania od 8 do 48 KHz. **Urządzenie umożliwia też odsłuchiwanie i zapisywanie recordów w katalogu głównym lub podkatalogach.**

DMP-341VR posiada również takie udogodnienia, jak automatyczne wyłączenie, aktualizacje firmware'u. **W zestawie znajdują się bardzo przemyślne słuchawki, które są jednocześnie smyczą**, dzięki której możemy nosić urządzenie na szyi.

Szkoda trochę, że wśród kilku języków do wyboru nie ma polskiego menu. Na szczęście w komplecie jest bardzo dobra instrukcja w całości po polsku. Odtwarzacz firmy Trak jest pozbawiony większych wad, atrakcyjna cena urządzenia to dodatkowy argument przemawiający za zakupem.



Mały i gruby niczym męski... kciuk.

DMP-341VR Digital Music Player

Producent:	TRAK Electronics Polska Sp. z o.o. http://www.trak-polska.pl/
Dystrybutor w Polsce:	TRAK Electronics Polska Sp. z o.o. http://www.trak-polska.pl/
+	dobre, rozbudowane radio • bardzo lekki i wygodny kształt • dobre, zadowalającej jakości słuchawki • dzielenie na 2 osobne dyski, szyfrowanie danych (!)
–	nie najlepszy przycisk hold • brak polskiego menu • stosunkowo szybkie rozładowanie (uzależnione od pojemności akumulatora) • stary interfejs USB 1.1

Dane techniczne — cena dystrybutora 369,00

- do 36/72/144 godzin pracy, bateria AAA
- odtwarza: MP3, WMA, WMV, ASF, WAV
- ID3 tag
- teksty utworów wyświetlane w trakcie odtwarzania (LRC)
- pamięć wbudowana: 512 MB (są też ze 128 i 256 MB)
- equalizer (naturalny, rock, pop, klasyczny, jazz, dynamiczne basy, delikatny)
- złącze: USB 1.1
- radio: zakres częstotliwości 87.5MHz – 107.5MHz
- pamięć: 30 stacji radiowych
- wyświetlacz LCD: 96 x 26 p. (7 kolorów do wyboru)
- masa: 25,2 g
- wymiary: 50 mm x 23 mm x 24 mm

Mały rozmiarami, ale wielki, jeśli chodzi o zawartość. Bardzo solidne urządzenie (dosłownie), które posłuży nie tylko jako mp3 player, ale również praktyczny dyktafon i radio.

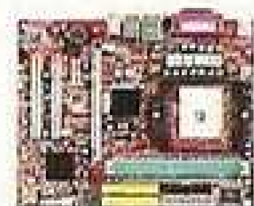
MOŻLIWOŚCI 5
WYGLĄD 5
CENA 3
OCENA 5-

Nie tylko player mp3

Firma X-Micro zaprezentowała nowy odtwarzacz Video MP3 400. Cechą charakterystyczną urządzenia jest wyświetlacz OLED o rozdzielczości 96 x 64 punkty (64 tys. kolorów!). Video MP3 400 rozpoznaje formaty MP3, WMA, WAV oraz JPEG i BMP (pliki graficzne). Posiada również tuner FM i dyktafon.

Źródło: X-Micro

Nowa płyta główna MSI



MSI planuje wkrótce premierę nowej płyty K8NGM-V. Dedykowana procesorom AMD K8 (wersja Socket 754), wykorzystuje chipset NVIDIA GeForce 6100 (mostek północny) oraz nForce 410 (mostek południowy). Płyta będzie zawierać jeden slot PCI-Express x16, jeden PCI-E x1 i dwa PCI oraz dwa porty Serial-ATA II z funkcją RAID.

Źródło: MSI

Filmy i muzyka w kieszeni

P-4000 to najnowszy odtwarzacz PMP (Personal Media Player) skonstruowany przez firmę Epson. LCD 3,8" oraz rozdzielczość 640 x 480 to cechy urządzenia, które posiada również 80-gigowy dysk. P-4000 obsługuje m.in. MPEG 1, 2 i 4, doskonale radzi sobie również z MP3, AAC i formatami graficznymi JPEG lub RAW. Ciekawostką jest czytnik kart CF ½ oraz SD. Cena urządzenia jest jednak jak na razie zaporowa (ponad 600 dolarów).

Źródło: Epson

Monitor jak marzenie



Acer planuje wprowadzić na rynek supernowoczesny monitor AL1951Cs z czasem reakcji matrycy 3 ms (!) i 19-calowym ekranem. Kontrast monitora wynosi 700:1, a jasność – 300 cd/m2. Rozdzielczość modelu AL1951Cs to 1280 x 1024, a kąt widzenia – 160 stopni w pionie i poziomie (!). Na razie nieznana jest cena tego cacka.

Źródło: Acer

Mikołaj przyniesie



Na 2 grudnia zaplanowana jest rynkowa premiera procesorów Intel Celeron D – modele 326, 331, 336, 341, 346, 351 z nową wersją rdzenia G-1. Zmiany to m.in. zgodność z dyrektywami UE dotyczącymi wykorzystania szkodliwych substancji oraz dwie nowe instrukcje – LAHF i SAHF – dodane to rozszerzeń EM64T, mające zagwarantować pełną zgodność z 64-bitowymi instrukcjami AMD.

Źródło: Intel

Yamada DVR-8400X

Mało kto spodziewał się chyba, że technologia DVD tak szybko wyprze magnetowidy. Ale nic dziwnego, skoro i sprzęt nagrywający, i nośniki są coraz tańsze.

Yamada DVR-8400X co prawda do niedrogich nie należy, ale za to oferowane przez nią możliwości teoretycznie powinny wystarczyć na bardzo długo. Przede wszystkim możesz dzięki niej nagrać obraz z TV na krążkach DVD-R lub DVD-RW, po czym nawet istnieje możliwość dodania do płyty menu. Niestety nie masz co liczyć na szybkie rozpoczęcie nagrywania, jeśli np. zobaczysz w telewizji ulubiony teledysk. Rozruch maszyny, pomimo „nagrywania jednoprzyciskowego", trwa grubo ponad minutę.



Do bólu standardowy wygląd nie przeszkadza. Urządzenie mogłoby jednak szybciej reagować...

Oczywiście na nagrywaniu funkcje DVR-8400X się nie kończą. **Nie ma najmniejszych problemów z odtwarzaniem filmów na DVD oraz DivX, pod warunkiem że niepotrzebne ci są napisy.** Yamada teoretycznie obsługuje pliki txt, ale w ogóle sobie z nimi nie radzi. Tj. wyświetlane teksty są niepełne i przez to bardziej irytują, niż pomagają w zrozumieniu filmu. Pewne problemy miałem też z odczytem niektórych płyt, ale to było spowodowane już raczej ich mocnym wyeksploatowaniem, nie wadliwością sprzętu.

Bardziej **niecierpliwych zirytuje też pewnie czas reakcji na komendy** – np. by wyjąć płytę z napędu, czasem trzeba czekać kilkanaście sekund na wysunięcie tacki.

Nagrywarka Yamada to na pewno urządzenie nie dla każdego. Ja np. wolę się jeszcze wstrzymać z zakupem, zwłaszcza do czasu, gdy rozruch będzie krótszy. Jeśli jednak nie masz magnetowidu i chcesz się zaopatrzyć w sprzęt nagrywający – DVR-8400X będzie niezłym wyborem.

Yamada DVR-8400X

Producent:	Yamada http://www.yamada.com.tw/
Dystrybutor w Polsce:	Umax Polska Sp. z o.o. http://www.umax-polska.pl/
+	tworzenie menu dla płyt • odtwarzanie DivX-ów
–	duże problemy z napisami w txt • długi czas rozruchu

Dane techniczne — cena dystrybutora 999,00

- odtwarza formaty: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, VCD, SVCD, CD (Audio), CD-R, CD-RW, Picture CD
- odtwarzane typy plików: MPEG2, MPEG4, DivX, XviD, MP3, WMA, JPEG, MPEG1
- systemy TV: PAL i NTSC
- dźwięk: wbudowana nagrywarka dolby digital
- nagrywane płyty: DVD-R, DVD-RW
- funkcja czasowego nagrywania
- programowanie pamięci: 20 pozycji
- liczba programów (kablówka): do 125
- liczba programów (tuner): do 69

Godny następca magnetowidu, choć jeszcze pod niektórymi względami mu ustępujący. Może warto poczekać na rozwój technologii?

MOŻLIWOŚCI 4 · WYGLĄD 4 · CENA 3 · OCENA 4-

EIZO FlexScan M1700

Dopracowane drobiazgi – diodka na monitorze świeci ciemnogranatowym światłem, które nie kłuje w oczy, gdy grasz w ciemnym pokoju.

Firma EIZO przygotowała nowy monitor LCD przeznaczony dla wymagających użytkowników.

Lista zalet modelu M1700 jest bardzo długa. Kąt widzenia wynosi 160 stopni w poziomie oraz 150 w pionie. Fizyczna rozdzielczość monitora to 1280 x 1024, szybkość matrycy – 8 ms (czas reakcji), co gwarantuje graczom pełen komfort i całkowity brak efektu smużenia. Podobnie jak model iiyama Pro Lite E430S-3, monitor EIZO M1700 oferuje jasność na poziomie 300 cd/m2 i bardzo wysoki współczynnik kontrastu 700:1.

W przeciwieństwie do wspomnianego modelu iiyama, model EIZO posiada, oprócz analogowego wejścia D-Sub, również cyfrowe złącze DVI-D. Dodatkowo, na przednim panelu znajdują się ukryte (za „kratkami") głośniki o mocy 1 W każdy (w monitorze iiyama zainstalowano 1,5-watowe).

U dołu obudowy umieszczono słuchawkowe gniazdo mini-jack. Nawigacji po przejrzystym i czytelnym menu dokonujemy za pomocą zestawu przycisków umiejscowionych na przodzie obudowy. Za pomocą zintegrowanych kolorystycznie i wizualnie przełączników uruchomimy szereg funkcji monitora, jak np. FineContrast, czyli proponowane pięć trybów pracy (dla określonych zastosowań) – text, movie, picture, custom, sRGB.

W trakcie pracy monitor doskonale radził sobie zarówno podczas gier, jak i projekcji filmów czy pisania w popularnych edytorach tekstu (przewijanie tekstu). Jedyne poważne zastrzeżenie nie dotyczy parametrów monitora, ale jego ceny (1719 zł). Nie jest to na pewno mała kwota, tym bardziej że za znacznie mniejsze pieniądze możemy nabyć choćby wspomniany w tekście, zbliżony parametrami monitor iiyama (w sieci już od 1289 zł).

EIZO FlexScan M1700

Producent:	EIZO http://www.eizo.com.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Alstor http://www.alstor.com.pl/
+	świetna jakość • funkcja FineContrast • gwarancja na 5 lat! • cyfrowa i analogowa zgodność z rygorystycznymi standardami przemysłowymi
–	cena... • podstawka mogłaby być nieco krótsza

Dane techniczne — cena dystrybutora 1719,00 — cena w sieci* 1585,00

- rozmiar panelu: 17"
- jasność: 300 cd/m2
- kontrast: 700:1
- rozdzielczość nominalna: 1280 x 1024
- czas reakcji: 8 ms
- maks. częst. odchylania poziomego: 80 kHz
- maks. częst. odchylania pionowego: 75 Hz
- wielkość plamki 0,264 mm
- waga: 5,5 kg
- głośniki: 1 W x2 (stereo) + wyjście słuchawkowe
- szerokość: 368 mm
- wysokość: 375 mm (maks. 425 mm)
- głębokość: 198 mm
- układ stabilizujący jasność
- możliwość montażu na ścianie
- funkcja FineContrast
- korekcja krzywej gamma

Ten monitor spełnia m.in. rygorystyczne normy TUV Ergonomics, TCO 2003, ISO 13406-2. Niestety jakość kosztuje.

MOŻLIWOŚCI 5 · WYGLĄD 5 · CENA 3 · OCENA 5-



Tadada! I oto jest! Mimo wielkiego oporu Naczelnego, aby nie zubażać o dobra doczesne naszej redakcji, będzie nagroda za list miesiąca! Może tylko nazwijmy to trochę inaczej, ja proponuję... Złoty Gwizdek! Hm... niezbyt mi się udało. OK, to zadanie dla was. Przysyłajcie sensowne, bezsensowne, mądre, trafne i zupełnie nietrafione propozycje na alternatywne określenie „listu miesiąca". Oczywiście będzie nagroda za najlepszą nazwę!

Herr Odyn

TELEFON

Oprócz waszych listów i maili zdarzają się również rozmowy telefoniczne. Oto zapis jednej z nich.

C – czytelnik
R – redakcja

C: Cześć. Mam problem z GTA.
R: Witam, co się dzieje?

C: Zainstalowałem patcha na laski do GTA i nic!
R: W czym dokładnie masz problem?

C: Biorę laskę do samochodu i NIC!
R: ... (w tym momencie zaliczyłem totalnego rotfla)

Szpan starszych

Temat który chce poruszyć to szpan starszych osób (11-14 lat). Jak ktoś jest młodszy to czemu mówicie że głupszy? Wam by się to podobało? MAM 10 LAT I NIE JESTEM TAKI CO NA TEMAT KOMPUTERA NIC NIE UMIE I GIERKI NIE UMIE WŁĄCZYĆ. MAM STRONĘ WWW+FORUM KTÓRE WYGLĄDAJĄ BARDZO ŁADNIE. W CZĘŚĆ GIER TEŻ BARDZO DOBRZE GRAM. LUDZIE, ODWALCIE SIĘ WRESZCIE I NIE SZPANUJCIE TAK!

MexoDio

Bosz, ale mnie zdołowałeś. 14 lat = starsze osoby?! Chyba powinienem szybciutko położyć się do trumny i jeszcze szybciej zawrzeć wieko. Po prostu oddać przestrzeń życiową młodym, ambitnym dziesięciolatkom! (nie mówiąc już o zadufanej w sobie, zblazowanej grupie czternastolatków, którzy stoją tuż nad grobem).

Wiesz co, twoja mowa bardziej by mnie przekonała, gdybyś dał namiar na tę stronę i forum. A tak w ogóle, napisz jeszcze o swoich traumatycznych przeżyciach z tymi starymi, jedenastoletnimi zgredami, którzy tak uprzykrzają ci życie, lol.

●●●

Jest do bani!

Wasza strona jest do bani weźcie nad nią trochę więcej swoje małe muzgi wysilcie bo jest do bani!!
Z powarzaniem wierny czytelnik M@tias

Ciekawe, czy kiedyś się nauczysz, że „ó" i „u" jednak czymś się różnią. Rzeczownik „kula" zabawnie wyglądałby w twoim wykonaniu. Powinieneś też popracować nad poważaniem, brakuje w nim... powagi (zwróć uwagę na spółgłoskę „g" w tym słowie – sam poszukaj odpowiedzi dlaczego). Strona się zmienia. Rzeczywiście powoli, jednak zmiany nie są tylko kosmetyczne, jak widzicie, ale całościowe.

●●●

Ile osób

Jestem ciekawy ile osób w redakcji. Ile jest osób w redakcji!?
Dawid.leszmann

Na stałe siedzi tu trzech jegomościów: Naczelny i jego dwóch przybocznych. Ta ekipa dyryguje poczynaniami zespołu, czyli tak naprawdę sobą nawzajem. No dobra, trochę przesadziłem. Jest jeszcze banda gości z DTP, dział reklamy, księgowość oraz sporo współpracowników. Na każdy numer Clicka pracuje w rzeczywistości cały sztab ludzi, trudno ich policzyć, to jak z ruchliwymi mieszkańcami mrowiska.

●●●

Zawody w pływaniu

Zastanawialiśmy się czy Click nie zechciałby zostać sponsorem medialnym naszych szkolnych zawodów w pływaniu dla dzieci 10-13 lat. Zawody są dwuetapowe i obejmują wyścig na długości 50 metrów stylem dowolnym oraz wyścig na długości 25 metrów kraulem (...).
SKS

Pech! Gdyby chodziło o wyścig na dystansie 400 metrów stylem motylkowym, nie zastanawialibyśmy się ani chwili! A tak... mamy związane ręce!

W rzeczywistości, analizujemy wszystkie propozycje tego typu, które przychodzą do Clicka, ale, panowie i panie, nie będziemy raczej zainteresowani. Tak samo jak nie jesteśmy zainteresowani zawodami w rzucie podkową czy międzyszkolnym konkursem na najładniejszy obrazek namalowany kredkami świecowymi. Mimo to pozdrawiamy i życzymy sukcesów.

●●●

Płakać się chce

Kupiłem sobie karte graficzną ATI RADEON 9550XT i nie wiem czy sie cieszyć. Prosze napiszcie czy mam sie cieszyć z tej karty. To na tyle, na mnie to i tak dużo :)

okejowygość

Kup confetti, szampana, zrób koreczki z sera, ogórka i kabanosów. Pomyśl o jakieś skocznej muzyczce. Powinieneś zacząć się cieszyć wieczorem w najbliższy piątek. Włącz muzykę, niech szampan głośno wystrzeli, rozrzuć confetti, zjedz koreczki. Potem idź już spać, dość tych emocji, bo może się okazać za dużo dla ciebie.

PS Zła wiadomość. Ta karta nie starczy ci na długo (już jest zabytkowa).

●●●

Nagroda za „list miesiąca" pofrunie tym razem do SKS. Gratulujemy!

Dzisiejsze czasy





Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (redaktor „nikt-na-świecie-nie-wie" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (londyński z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (radioaktywny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor-konwektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Artur Dąbrowski, Łukasz Bonczol, Krzysztof Kołosowski, Michał Weber, Daniel Sodkiewicz, Krzysztof Grudzień.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl

